• EMERGENCY: FIGHTERS FOR LIFE • HEART OF DARKNESS • SWAT 2
• PEOPLE'S GENERAL • IF/A-18E CARRIER STRIKE FIGHTER

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
ΚΕΡΔΙΣΤΕ
10 ΑΝΤΙΤΥΠΑ ΤΟΥ
EMERGENCY
FIGHTERS FOR LIFE

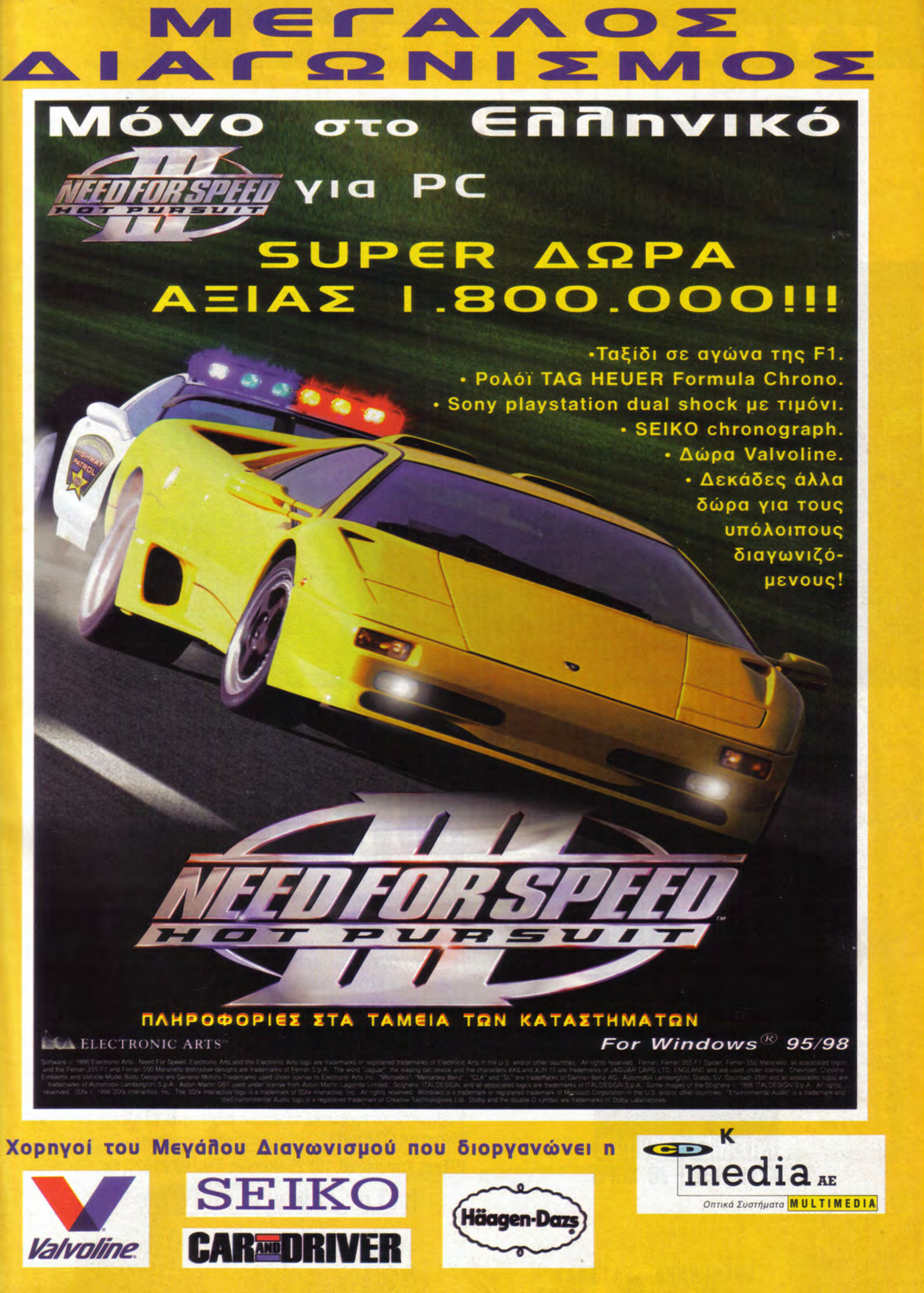
ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master

CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 100 ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1998 ISSN 1105-5472 1.700 ΔΡΧ.





ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
Μόνο στο Ελληνικό
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT III για PC
SUPER ΔΩΡΑ ΑΞΙΑΣ 1.800.000!!!
•Ταξίδι σε αγώνα της F1.
• Ρολόϊ TAG HEUER Formula Chrono.
• Sony playstation dual shock με τιμόνι.
• SEIKO chronograph.
• Δώρα Valvoline.
• Δεκάδες άλλα δώρα για τους υπόλοιπους διαγωνιζό-μενους!
HIGHWAY PATROL
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT III
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΣΤΑ ΤΑΜΕΙΑ ΤΩΝ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ
ELECTRONIC ARTS
For Windows® 95/98
Χορηγοί του Μεγάλου Διαγωνισμού που διοργανώνει η
CD K media AE
Οπτικά Συστήματα MULTIMEDIA
Valvoline
SEIKO
CAR AND DRIVER
Häagen-Dazs

EDITORIAL

Εκατό τεύχη! Εκατό ολόκληρα τεύχη, σαν να λέμε εννέα χρόνια, έχουν περάσει από τον Σεπτέμβριο του 1989, τότε που το "PC Master" ξεκινούσε ως ένα περιοδικό για τους χομπίστες PC users. Στο τιμόνι του νεογέννητου περιοδικού βρισκόταν ο Χρήστος Κυριακός, ενώ όλο το γνωστό και αγαπημένο team συντακτών ήταν εκεί: Αντώνης Λεκόπουλος, Γιώργος Κυπαρίσσης, Αντρέας Τσουρινάκης, Γιάννης Ρηγόπουλος, Κώστας Βασιλάκης. Ο υπογράφων δεν ήταν παρών στα "γεννητούρια", καθώς η Μητέρα Πατρίδα τον είχε καλέσει στις αγκάλες της από το 1988. Στην αρχή το "PC Master" ήταν ένα περιοδικό 70 ασπρόμαυρων σελίδων, με όχι ιδιαίτερα καλό χαρτί, προσανατολισμένο κυρίως στους χομπίστες PC users. Τα games ήταν ελάχιστα - λογικό άλλωστε, αφού η βιομηχανία των PC παιχνιδιών δεν είχε ακόμα "ξυπνήσει".

Τον Ιανουάριο του 1992 ήταν η σειρά του Κυριακού να πάει φαντάρος. Στο σημείο αυτό, στο τεύχος 26, αναλαμβάνει το "PC Master" ο υποφαινόμενος, και δεν το έχει εγκαταλείψει έκτοτε, επί 75 συναπτά τεύχη. Εκείνη την περίοδο το περιοδικό είχε αποκτήσει ακόμα λίγες σελίδες, ήταν δίχρωμο (στο άσπρο-μαύρο προστέθηκε το μπλε), αλλά το χαρτί του παρέμενε αρκετά κακό. Ωστόσο ο προσανατολισμός του συνέχιζε να είναι "χομπίστικος" και λιγότερο "game-άδικος", αν και οι σελίδες των games είχαν αυξηθεί αρκετά.

Σιγά σιγά το περιοδικό άρχισε να περιέχει και μερικές έγχρωμες σελίδες, ενώ τον Σεπτέμβρη του 1993 ήταν πια πλήρως έγχρωμο. Ομως εκείνη την περίοδο έγινε και μια δεύτερη σημαντική αλλαγή στο "PC Master". Καθώς η αγορά των PC games είχε αυξηθεί αρκετά, όλο και περισσότεροι PC users ζητούσαν από το περιοδικό να συμπεριλάβει περισσότερα παιχνίδια. Ετσι κι έγινε. Το "PC Master" χωρίστηκε σε PC Master και PC Games, δύο "ξεχωριστά" περιοδικά σε ενιαία συσκευασία. Η μεγάλη επανάσταση των games έχει ήδη ξεκινήσει...

Το σχήμα αυτό του "PC Master"-"PC Games" διατηρήθηκε μέχρι τον Ιούνιο του 1995, οπότε το περιοδικό ενοποιείται ξανά, για πρώτη φορά εμφανίζεται με ράχη, ενώ οι σελίδες του αποτελούν άθροισμα των σελίδων των "PC Master"-"PC Games". Είναι φανερό πια ότι τα παιχνίδια έχουν αρχίσει να αποτελούν σημαντικό ποσοστό της ύλης του περιοδικού.

Τον Φεβρουάριο του 1997 η ομάδα σύνταξης του περιοδικού αποκτά ακόμα ένα μέλος, τον Βαγγέλη Κράτσα, ο οποίος εμφανίζεται ως βοηθός αρχισυντάκτη, για να πάρει το χρίσμα του αρχισυντάκτη τον Ιανουάριο του 1998.

Το χουνέρι που είχε πάθει ο Βαγγέλης τους πρώτους μήνες της σταδιοδρομίας του στο "PC Master" δεν το έχει ξεχάσει ακόμη. Μπορεί να πρωτοήρθε Φεβρουάριο στο περιοδικό, όμως το τεύχος Μαρτίου το έβγαλε ολομόναχος, καθώς ο υποφαινόμενος είχε άλλες υποχρεώσεις εις την αλλοδαπήν. Επεσε στα βαθιά και κολύμπησε, που λένε. Εύγε!

Εξετάζοντας τη λίστα των συνεργατών τότε (1992) και τώρα, βλέπω ότι ελάχιστα είναι τα ονόματα των ανθρώπων που παραμένουν ακόμα στο περιοδικό, εκτός βέβαια από την αφεντιά μου. Πρώτος και καλύτερος ο Ανδρέας Τσουρινάκης, ο οποίος εκτός από συνεργάτης είναι και πολύ καλός φίλος, και ο Γιάννης Ρηγόπουλος, ο οποίος επανεμφανίστηκε ανάμεσα στους συνεργάτες πρόσφατα, αφού εκπλήρωσε κι αυτός τις στρατιωτικές υποχρεώσεις τους. Με τους υπόλοιπους "παλαιούς" συνεργάτες είτε έχουμε χαθεί είτε διατηρούμε μια απλή επαφή. Πιστεύω όμως ότι κανένας δεν μπορεί να ξεχάσει τι ομάδα ήμαστε μια φορά κι έναν καιρό...

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

8 CD-ROM Pages
Αναλυτική παρουσίαση των προγραμμάτων του CD.

16 PC Νέα
Εξελίξεις της αγοράς Πληροφορικής.

24 PC Games
Τα τελευταία νέα από το χώρο των games.

28 PC Spy
Previews από τα πιο "hot" παιχνίδια που πρόκειται να κυκλοφορήσουν.

34 Top Ten
Τα αγαπημένα παιχνίδια των αναγνωστών του "PC Master".

36 Face to Face
Η "ζωντανή" στήλη που ζει στον παλμό της αγοράς.

38 PC Flash
Παρουσιάσεις των προϊόντων της ελληνικής αγοράς.

44 Πριν αγοράσετε
Μην παραλείψετε να διαβάσετε τις συμβουλές του "PC Master".

46 Μεταξύ μας
Σχολιασμός των δρώμενων της Πληροφορικής.

48 Διαγωνισμός
Κερδίστε το strategy game Emergency.

50 PC Expert
Η στήλη αυτή σας προσφέρει κάτι πολύτιμο: PC εμπειρία.

55 Hardware Test
Οι συνεργάτες μας δοκιμάζουν υπολογιστές και περιφερειακά.

142 Hints & Tips
Κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς.

148 Most Wanted
Το δεύτερο μέρος της λύσης του Starship Titanic.

158 Adventure SOS
Λύσεις και hints για adventures.

170 Emulators' Corner
Η γωνιά κάθε λογής εξομοιωτών άλλων υπολογιστικών συστημάτων στο PC.

172 RPG News
Ενημερωθείτε για τις νέες κυκλοφορίες στο χώρο των επιτραπέζιων RPGs.

174 RPG Θέμα: Games' Fair '98
Μάθετε πρώτοι τι θα γίνει στο μεγάλο πανηγύρι επιτραπέζιων RPG τον Δεκέμβριο του '98.

176 Learn the Net
Internet για αρχάριους και όχι μόνο.

178 On-Line Surfing
Σερφάροντας στην απέραντη θάλασσα του Internet.

182 Do it Yourself
Για όσους δεν αρέσκονται στον τίτλο του "απαθούς χρήστη".

184 Penguin's Nest
Οι πιγκουίνοι του Linux σάς μαθαίνουν το δημοφιλές λειτουργικό βήμα-βήμα.

188 Programming
Μαθήματα Delphi.

194 Αλληλογραφία
Ανοικτή γραμμή επικοινωνίας με τους αναγνώστες μας.

204 Computer Shops
Για να ξέρετε πού πρέπει να απευθυνθείτε για τις αγορές σας.

ΘΕΜΑΤΟΛΟΓΙΑ

62 Μεγάλος Διαγωνισμός
Κάτι special για τα 100 τεύχη μας!

64 Προφίλ αναγνώστη
Ο μέσος αναγνώστης του "PC Master", όπως σκιαγραφείται από τα αποτελέσματα του ερωτηματολόγιού μας.

68 Η αγορά μιλά για το "PC Master"
Αναρωτηθήκατε τι γνώμη έχουν για μας άνθρωποι από το χώρο της Πληροφορικής; Διαβάστε το άρθρο αυτό και θα το μάθετε.

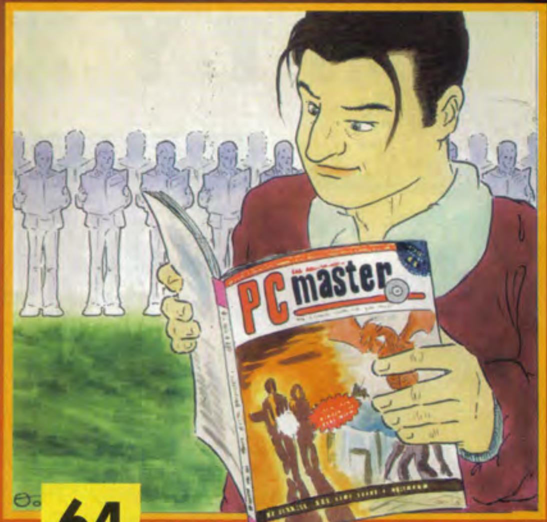
70 Αναδρομή στα PC Games
Τα κυριότερα game reviews που έχουν παρουσιαστεί στις σελίδες του "PC Master".

80 1989-1998: Οι εξελίξεις στο hardware
Οι αλλαγές που σηματοδότησαν το χώρο της Πληροφορικής.

84 Τα κορυφαία real time strategies
Ο τίτλος από μόνος του λέει πολλά!

94 Τα καλύτερα PC games
Ποια είναι τα δέκα καλύτερα παιχνίδια όλων των εποχών; Οι συντάκτες του "PC Master" ψηφίζουν.

98 Ονειροκρίτης
Ο μοναδικός μάγος Hellfire εξηγεί επιτέλους τα όνειρα των PC users!



64 Προφίλ αναγνώστη

Ο μέσος αναγνώστης του "PC Master", όπως σκιαγραφείται από τα αποτελέσματα του ερωτηματολογίου μας.



70 Αναδρομή στα PC Games

Τα κυριότερα game reviews που έχουν παρουσιαστεί στις σελίδες του "PC Master".



98 Ονειροκρίτης

Ο μοναδικός μάγος Hellfire εξηγεί επιτέλους τα όνειρα των PC users!

GAME CLUB

104 Redjack .... ADVENTURE
Ο Κοκκινογένης και οι πειρατές του σας προσκαλούν στην περιπέτεια.



110 Descent Freespace .... ACTION
Η συνέχεια της σειράς Descent, με εκπληκτικά 3D γραφικά και μοναδικά special FX.

114 Knights and Merchants .... STRATEGY
Μάχες στον ταραγμένο Μεσαίωνα.



118 iF-18E .... SIMULATION
Το νέο και αναμενόμενο flight simulator της Interactive Magic.

122 Heart of Darkness .... ACTION
Βοηθήστε τον Andy να βρει το σκύλο του στην περιπέτεια της ζωής του.



126 SWAT 2 .... STRATEGY
Ενα πολύ ρεαλιστικό strategy με στοιχεία από την καθημερινή ζωή των ειδικών δυνάμεων SWAT.

130 Mortal Kombat 4 .... ACTION
Πολυδιάστατο ξύλο και... όποιος αντέξει.



134 Emergency-Fighters for Life .... STRATEGY
Πρωτότυπο strategy με θέμα τη διάσωση ανθρώπινων ζωών.



138 People's General .... STRATEGY
Ενας πολύ δυνατός τίτλος, που πιστοποιεί την ποιότητα της SSI.





110 Descent Freespace
Η συνέχεια της σειράς Descent, με εκπληκτικά 3D γραφικά και μοναδικά special FX.



118 iF/A-18E
Το νέο και αναμενόμενο flight simulator της Interactive Magic.



126 SWAT 2
Ενα πολύ ρεαλιστικό strategy με στοιχεία από την καθημερινή ζωή των ειδικών δυνάμεων SWAT.

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress Α.Ε. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672 Fax: 9216847 Email: pcmaster@compulink.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας,
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου,
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ηλίας Ιακωβάκης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ MARKETING/ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: Μαρία Τσαμπλάκου,
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Γιώργος Αναστασάκης, Παναγιώτης Ανδριανέσης, Ιορδάνης Ασλανίδης, Γιάννης Βογιατζής, Ηλίας Βουτσάς, Αντώνης Σκουλικάρης, Ιάσονας Δούζας, Μάριος Καραγιάννης, Κώστας Καρπούζης, Γιάννης Κωστάκης, Αντώνης Μαρίνος, David Meftah, Σωτήρης Μπέλλος, Βαγγέλης Παλάντζας, Σπύρος Παράσχης, Γιάννης Ρηγόπουλος, Ιωάννης Τζοΐτης, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης, **Επιμέλεια CD-ROM:** Βαγγέλης Κράτσας, Νίκος Δανιηλίδης, Γεωργία Παναγοπούλου, Γιώργος Αναστασάκης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΚΙΤΣΟ**: Θοδωρής Τιμπιλής
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κάτια Σάαντα, Κώστας Ντούγκας, Μαρία Πλατιά
MARKETING: Αθηνά Αϊναλή, Ελένη Τσιπά, **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Δημήτρης Αλαφούζος, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ**: Μαρίλη Ηλιάδου, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Βάσω Βερβεράκη, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, Ι. Κάργιαννης, Κ. Πασπαλιάρης, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΕΚΤΥΠΩΣΗ**: CompuPrint, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ**: Γ. Καββαδίας & Σια

Να μαστε και αυτό το μήνα μαζί σας! Τι; Δεν μας ευχηθήκατε ακόμα να τα χιλιάσουμε; Ντροπή! Πάντως εμείς σας σκεφτήκαμε και, ενόψει του 100ού τεύχους μας, σας έχουμε ένα CD γεμάτο με τα καλύτερα προγράμματα, demos και παιχνίδια. Απολαύστε το!

DEMOS

Κείμενα: Γιάννης Κωστάκης
colwyn@compulink.gr



Populous THE Beginning

Το νέο real time παιχνίδι της Bullfrog έρχεται να δώσει νέα διάσταση στα god simulations. Ο τρισδιάστατος κόσμος του θα σας αιχμαλωτίσει. Επιτύχετε το σκοπό σας να γίνετε θεός ελέγχοντας τις φυλές που θα διαμορφώσουν τη Γη. Φτιάξτε την αυτοκρατορία σας και εξελίξτε τη φυλή σας εξοπλίζοντάς τη με όπλα, βάρκες και άλλα πολύτιμα εργαλεία. Ο τίτλος πρόκειται να γίνει μεγάλο hit. Τα γραφικά του είναι πράγματι μοναδικά, ενώ η δράση εκτυλίσσεται σε χάρτες που μπορούν να περιστραφούν κατά μέχρι και 360 μοίρες. Οι μάγοι σας μπορούν να καλέσουν τις δυνάμεις της φύσης και έχουν στο οπλοστάσιό τους ξόρκια που μπορούν να καταστρέψουν τη Γη ανά πάσα στιγμή. Ξυπνήστε ηφαίστεια, πετάξτε μπάλες φωτιάς και καλέστε τους κεραυνούς. Τα units μεταξύ άλλων περιλαμβάνουν ηρωικούς πολεμιστές, ιεροκήρυκες και κατασκόπους. Υποστηρίζονται όλες οι γνωστές κάρτες 3D, ενώ για τους φίλους του multiplayer το Populous the Beginning θα υποστηρίζει όλες τις γνωστές επιλογές, όπως σύνδεση μέσω modem, LAN και Internet. Οι σχετικά ελάχιστες απαιτήσεις του (P133, 16MB RAM, DirectX 6.0 και 16-bit sound card) το κάνουν αρκετά προσιτό στον καθένα, έτσι είναι κρίμα να μη χαρείτε αυτό το θαυμάσιο simulation. Προτού ξεκινήσετε την κατάκτηση της Γης, να θυμάστε πως στην αρχή καλό είναι να προστατεύσετε το λίγο στρατό σας και να ασχοληθείτε με την κατασκευή κτιρίων, που θα τον βοηθήσουν να αναπτυχθεί γρήγορα. Φτιάξτε τις άμυνές σας προτού ξεκινήσετε τις εφορμήσεις, καθώς δεν είστε μόνοι σας. Για να δοκιμάσετε τις ικανότητές σας ως θεός, φροντίσαμε να σας δώσουμε στο συνοδευτικό CD ένα playable demo του παιχνιδιού, με την ελπίδα να φτιάξετε έναν καλύτερο κόσμο από αυτόν όπου ζούμε σήμερα...





BROOD WAR

Τελικά η τύχη δεν μου χαμογέλασε. Νόμιζα πως είχα γλιτώσει από το Starcraft και ό,τι έχει να κάνει με αυτό, αλλά τελικά, όπως όλα δείχνουν, υπήρξα άτυχος. Σας είχαμε υποσχεθεί πως στο προηγούμενο τεύχος θα βλέπατε ένα ατμοσφαιρικό video από το καινούριο expansion για το παιχνίδι, μα ένα zergling τα έκανε μαντάρα και τελικώς το video βγήκε χαλασμένο στα περισσότερα από τα αντίτυπα του CD, εξαιτίας ενός λάθους που έγινε στη διαδικασία της αναπαραγωγής. Ετσι, για να μη σας αφήσουμε χωρίς Brood War, το ξαναβάζουμε στο καινούριο μας, εορταστικό CD, χωρίς το zergling αυτή τη φορά. Ε, ρε, τι τραβάω και δεν το μαρτυράω...

Gabriel Knight III

Το Gabriel Knight III είναι μια σειρά από περιπέτειες τρόμου για σκεπτόμενους παίκτες. Γεμάτο από επικίνδυνες προκλήσεις και με παραπλανητικό σενάριο, το παιχνίδι θα σας μαγνητίσει. Μυστηριώδες, αινιγματικό και πολλές φορές ερωτικό, θα σας κολλήσει στην κυριολεξία στο πληκτρολόγιό σας, μέχρι να δείτε και το τελευταίο στοιχείο να αποκαλύπτεται ή την τελευταία σκηνή να διαδραματίζεται. Θα δοκιμάσετε την τύχη σας;

Η σειρά των Gabriel Knight έχει αποσπάσει πολλές θετικές κριτικές και αρκετά βραβεία, γεγονός που σημαίνει ότι δεν είναι ακόμα ένα απλό adventure. Το τρίτο μέρος σκοπεύει να σας μεταδώσει για άλλη μία φορά την εκπληκτική terror ατμόσφαιρα της σειράς. Ετσι, μετά τη Νέα Ορλεάνη και το



Voodoo, τη Βαυαρία, τους λυκανθρώπους και το Βάγκνερ, θα μεταφερθείτε σε έναν κόσμο γεμάτο βρικόλακες και άφθονο αίμα.

Τα βραβεία που έχουν απονεμηθεί στα παιχνίδια της σειράς που αναφέρονται στη συνέχεια θα σας δώσουν μια εικόνα για την απήχηση που έχει το παιχνίδι στους adventurers ανά τον κόσμο.

Για το Gabriel Knight I:

1994: Adventure Game of the Year - Computer Game Review
1994: Adventure Game of the Year - Computer Gaming World
1993: Best of Show - CES

Για το Gabriel Knight II:

1996: Game of the Year - Computer Gaming World
1996: Adventure Game of the Year - PC Gamer
1995: Adventure Game of the Year - Strategy Plus
1996: Best Story, Best Adventure Game - Gamespot
5 Star Rating, CG Choice - Computer Gaming World
Golden Triad Award - Computer Game Review
Editor's Choice - PC Gamer
4 Star Rating - PC Entertainment
A-Rating - Entertainment Weekly



Η συνέχεια της σειράς αναμένεται να αποσπάσει ακόμα περισσότερες διακρίσεις. Η εταιρία σταμάτησε να χρησιμοποιεί full motion video, στο οποίο ήταν βασισμένο το GKII, και υιοθετεί τη χρήση πολυγωνικών γραφικών. Δείτε το ατμοσφαιρικό trailer που υπάρχει στο CD μας, για να βγάλετε τα συμπεράσματά σας.

ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΣΤΟΝ ΑΡΗ

Οι εκδόσεις της Γενναδείου Σχολής τελευταίως έχουν δώσει στο κοινό πολλά αξιόλογα ελληνικά εκπαιδευτικά προγράμματα. Δεν έχετε παρά να δείτε το αφιέρωμα του προηγούμενου τεύχους στο εκπαιδευτικό software και θα καταλάβετε. Εκτός όμως από τα ωραία αυτά προγράμματα, η Γεννάδειος προσφέρει και καλοφτιαγμένα παιχνίδια, όπως το strategy Αποστολή στον Αρη, demo του οποίου θα βρείτε στο δισκάκι αυτού του μήνα. Γίνετε ο εξερευνητής που θα χτίσει την πρώτη ελληνική αποικία στον Κόκκινο Πλανήτη. Με καθαρά ελληνικά θέματα και πλοκή, το παιχνίδι θα μιλήσει σίγουρα στις καρδιές μας.

SHAREWARE GAMES

Arabic Space Game - Version 1.2:	Δισδιάστατο shoot'em up, στο οποίο καλείστε να πιλοτάρετε ένα διπλάνο.
Bomberman - Version 1.7:	Το δημοφιλές Bomberman στη shareware έκδοσή του.
Bombblastic:	Ενα όμορφο παιχνίδι στρατηγικής για δύο παίκτες.
Cult - Version 1.23:	Επικίνδυνες αποστολές σε ξεχασμένους ναούς.
Diamond Caves II - Version 1.1:	Ακόμη ένας κλώνος του κοσμαγάπητου Boulder Dash.
Double Oak Arcade Pack:	Παίξτε έξι διαφορετικά και διασκεδαστικά arcade games.
Dr Goo 2: The Plague - Version 1.0:	Βοηθήστε τον Dr Goo να αντιμετωπίσει την πανούκλα.
GJ Powerball:	Ενα παιχνίδι τύπου break-out, με το οποίο οι παλαιότεροι θα θυμηθούν τα νιάτα τους!
Hero Defiant:	Ενα όμορφο puzzle game, στο οποίο καλείστε να μαζέψετε καρδιές.
In The Dungeon - Version 3.01:	Σκοτεινά μπουντρούμια περιμένουν τους τολμηρότερους από εσάς.
Medieval:	Συμπαθητικό combat game.
North Carolina Dove Hunter - Version 0.87:	Κυνηγήστε περιστέρια με το ποντίκι σας!
Noop's Odyssey:	Δώστε τέρμα στην οδύσσεια του Noop σε αυτό το χαριτωμένο game.
Quickies - Version 2.1:	Συλλογή από τέσσερα διασκεδαστικά arcade games.
Zone 0:	Καταστρέψτε τα εχθρικά σκάφη σε ένα απλό δισδιάστατο παιχνίδι, που θυμίζει παλιές εποχές.

Colin McRae Rally

Αν διαβάζετε το "αδελφάκι" μας "Pixel N.G.", σίγουρα θα ξέρετε για ποιο παιχνίδι σάς μιλάμε. Αν όχι, σας εξηγούμε ότι πρόκειται για ένα απίστευτο παιχνίδι δράσης, ταχύτητας και υπέροχων αυτοκινήτων. Η Codemasters, μια εταιρία που επί εποχής 8-bit και 16-bit υπολογιστών έβγαζε low budget παιχνίδια, όπως η σειρά Dizzy και το περίφημο Head Over Heels, σήμερα μας παρουσιάζει το καλύτερο παιχνίδι





αγώνων αυτοκινήτου. Μετά τις οθόνες του PlayStation, λοιπόν, έρχεται να κατακτήσει και το PC μας.

Οδηγήστε αυτοκίνητα-θρύλους, όπως Golf GTI, Skoda Felicia, Toyota Celica, Mitsubishi Lancer και, το όνειρο πολλών οδηγών, Subaru Impreza, σε μια σειρά από αγωνιστικές πίστες από όλο τον κόσμο. Μεταξύ άλλων θα πρέπει να σας αναφέρουμε ότι περιλαμβάνονται και πίστες στην Ελλάδα. Νιώστε την αδρεναλίνη να κυλά στις φλέβες σας, καθώς παίρνετε απότομα τις στροφές ή μάχεστε να κρατήσετε το αυτοκίνητο στο δρόμο παρά τις αντίξοες καιρικές συνθήκες. Το παιχνίδι είναι απόλυτα ρεαλιστικό και ο έλεγχος που έχετε πάνω στο αμάξι σας είναι άψογος. Θα νομίσετε ότι οδηγείτε πραγματικό αυτοκίνητο, αλλά προσοχή στις κακοτοπιές και τις στραβοτιμονιές, γιατί έχουν επιπτώσεις στην οδική συμπεριφορά του αμαξιού σας.

Τα γραφικά του παιχνιδιού στο PlayStation ήταν άψογα σε σχέση με τις δυνατότητες της κονσόλας. Τα αντίστοιχα στο PC θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν απλώς καλά, αφού στο μηχάνημα όπου δοκιμάσαμε το παιχνίδι δεν μας έκαναν ιδιαίτερη εντύπωση. Μπορεί βέβαια να φταίει η επιλογή της κάρτας γραφικών, αν και δεν νομίζουμε πως υπάρχει τέτοιο ενδεχόμενο. Γενικώς πάντως το Colin McRae είναι από τα καλύτερα παιχνίδια στο είδος του, με σημείο αναφοράς το ρεαλισμό του. Κάτι που μπορεί να θεωρηθεί αρνητικό είναι το ότι σχεδόν σε όλες τις πίστες δεν υπάρχουν αντίπαλα αμάξια: είστε εσείς και μόνο εσείς ενάντια στο χρόνο. Αν θέλετε να διαπιστώσετε ιδίοις όμμασι όσα σας γράφουμε, δεν έχετε παρά να τρέξετε το playable demo που θα βρείτε στο συνοδευτικό CD αυτού του μήνα. Μόνο να θυμάστε: προσοχή στις στροφές!

GET MEDIEVAL

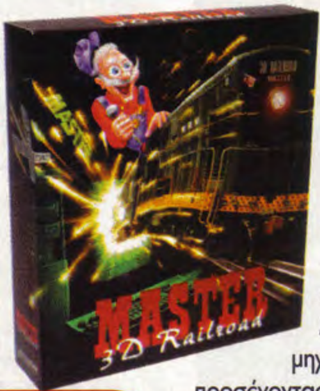
Στο προηγούμενο τεύχος, από τη στήλη "PC Spy" είχαμε κάνει λόγο για το Get Medieval, το παιχνίδι που είναι βασισμένο στο Gauntlet της Atari. Αν λοιπόν θέλετε να γνωρίσετε το παιχνίδι που μας έκανε τόση εντύπωση και απέσπασε πολλά θετικά σχόλια, φροντίσαμε να εξασφαλίσουμε για σας το playable demo του, που φυσικά θα βρείτε στο συνοδευτικό CD. Το συνιστάμε ανεπιφύλακτα σε όλους (εκτός αν ανήκετε στην κατηγορία των gamers που βγάζουν σπυράκια αν δεν δουν άλλη μία Lara Croft), και μην παραλείψετε να ακούσετε τους φοβερούς διαλόγους των χαρακτήρων. Μιλάμε για εγγυημένο γέλιο!

UTILITIES

1st Class View & Print - Version 1.3:	Διαβάστε και τυπώστε κείμενα και γραφικά από το Internet.
Add/Remove 4Good - Version 2.0:	Απαλλαχτείτε για τα καλά από ενοχλητικά προγράμματα.
A-Lock - Version 2.1:	Κρυπτογραφήστε τα e-mails σας και κρατήστε τα μακριά από τους περίεργους.
AutoZip 98 (MFSoft) - Version 3.0:	Κατεβάστε και ταυτόχρονα αποσυμπιέστε αρχεία από το Internet.
BootProtect 98 - Version 3.0:	Ελέγξτε τα πάντα σχολαστικά, προτού κλείσετε τον υπολογιστή σας.
DeTitle - Version 1.32:	Προσθέστε τίτλους στα videos και τις multimedia εφαρμογές σας.
Directory Print Pro - Version 2.0:	Τυπώστε αρχεία και λίστες από folders στον εκτυπωτή σας.
Macro Express 98 - Version 1.0m:	Τα macros γίνονται εύκολη υπόθεση με το συγκεκριμένο πρόγραμμα.
Mr Mirror - Version 1.3:	Φτιάξτε τον "καθρέφτη" του σκληρού σας, για να αποφύγετε το χάσιμο πολύτιμων αρχείων.
Nico's Commander - Version 4.03:	Παραλλαγή του Norton Commander για Win95.
Quick Label - Version 1.8:	Φτιάξτε υπέροχες ετικέτες για τα CDs και τις δισκέτες σας.
WinRescue 95 - Version 8.02:	Σώστε πολύτιμα system files με αυτό το εύχρηστο προγραμματάκι.
WinRescue 98 - Version 3.02:	Η έκδοση του WinRescue 95 για Win98.

Railroad Master 3D

Τα simulations είναι πολύ αγαπητά στους gamers. Ενώ όμως κατά καιρούς έχουν κυκλοφορήσει διάφοροι εξομοιωτές, δεν είχε βγει ένας εξομοιωτής τρένου, μετά το κλασικό Railroad Tycoon του Sid Meier. Η Abracadata φρόντισε να ικανοποιήσει την ανάγκη που ίσως είχατε κάποτε να γίνετε σταθμάρχες ή οδηγοί τρένου και σας προσφέρει το νέο της παιχνίδι. Στο Railroad Master 3D αναλαμβάνετε το ρόλο μιας εταιρίας που σκοπό έχει να αποκτήσει την αποκλειστικότητα στις μεταφορές φορτίου με τρένα. Ετσι, στην αρχή θα προσπαθήσετε να διαμορφώσετε τη διαδρομή που θα καταγράψει το τρένο σας αλλάζοντας κατάλληλα τις ράγες, έτσι ώστε να περάσει από όλες τις πιθανές στάσεις και να πάρει το φορτίο. Μετά θα μπείτε πίσω από τη μηχανή για να το οδηγήσετε, προσέχοντας να μην εκτροχιαστεί.





Το 3D στον τίτλο υποδηλώνει -τι άλλο;- ότι τα πάντα γύρω σας είναι σχεδιασμένα στις τρεις διαστάσεις. Από άποψη γραφικών, το παιχνίδι δείχνει σχετικά καλό αλλά το gameplay είναι λίγο παράξενο. Βέβαια



περί ορέξεως ουδείς λόγος, μια και, αν η επιθυμία σας ήταν πάντοτε να γίνετε οδηγοί τρένου και συμβιβαστήκατε με κάτι πιο μονότονο, όπως το διάβασμα ή το σχολείο, το παιχνίδι θα σας συναρπάσει. Από πλευράς απαιτήσεων δεν μας τα λέει και τόσο καλά όμως, καθώς το readme αρχείο αναφέρει ως minimum απαιτήσεις για καλύτερη απόδοση τουλάχιστον Pentium 166 και 32MB RAM. Μάλιστα μας υποδεικνύει ευγενικά πως, αν έχουμε μόνο (;) 32MB RAM, καλό θα ήταν να αναβαθμίζαμε τον υπολογιστή μας στα 64MB, αφού οι τιμές τέτοιων chips είναι πολύ χαμηλές σήμερα.

Κατά τα άλλα, στο ίδιο readme θα βρείτε και tips για το πώς θα χειριστείτε την κατάσταση στο demo του παιχνιδιού.

Αν λοιπόν κάπου στα προηγούμενα αναγνωρίσατε τον εαυτό σας, φορέστε το καπελάκι του οδηγού, ρίξτε αρκετό κάρβουνο στις μηχανές, τακτοποιήστε τα φορτία σας και εμπρός για δουλειά. Τα εργαλεία σας είναι το playable demo που θα βρείτε στο CD μας. Τουτ-τουτ!!!

MONACO GRAND PRIX

Αλλη μια κατηγορία simulation με φανατικό κοινό είναι τα racing simulations. Το νέο παιχνίδι της UbiSoft ανήκει στην ανωτέρω κατηγορία και ένα playable demo του θα βρείτε στο CD μας. Τα στοιχεία που το κάνουν να ξεχωρίζει είναι το ότι έχει να κάνει με την αγαπημένη πίστα όλων των οδηγών αγωνιστικών αυτοκινήτων, αυτή του Monaco, και το γεγονός ότι ο παίκτης μπορεί να επιλέξει από αρκετά μεγάλη γκάμα αμαξιών. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ ρεαλιστικά, η 3D engine που έχει χρησιμοποιηθεί άψογη, το δε γενικό σύνολο θα σας αφήσει με καλές εντυπώσεις. Ετοιμοι; 3... 2... 1... Φύγαμε!

F-16

Τα flight simulators αποτελούν μια κατηγορία παιχνιδιών που συνήθως απευθύνεται σε "ειδικό" κοινό. Αυτός ο καινούριος τίτλος σάς δίνει τη δυνατότητα να μπείτε στο πιλοτήριο ενός F-16 και να δοκιμάσετε την τύχη σας ως πιλότοι του πιο δημοφιλούς μοντέλου της πολεμικής αεροπορίας. Από ό,τι είδαμε, πρόκειται για ένα πολύ ρεαλιστικό εξομοιωτή, που θα συναρπάσει όλους τους φίλους του είδους. Τα γραφικά του είναι εκπληκτικά, ειδικά αν διαθέτετε 3D κάρτα. Δείτε λοιπόν τι μπορείτε να καταφέρετε στο playable demo που σας προσφέρουμε στο CD-ROM αυτού του μήνα.

SOLUTIONS

Σε αυτό το τεύχος θα βρείτε τις εξής λύσεις:

- **Betrayal in Antara**
- **Secrets of Luxor**
- **Wizardry: Nemesis**

PATCHES

- **Dominion:** Αναβάθμιση στην έκδοση 1.2.
- **Free Space:** Αναβάθμιση στην έκδοση 1.04.
- **Industry Giant:** Αναβάθμιση στην έκδοση 1.1, που διορθώνει τα προβλήματα με το scenario editor.
- **Rainbow Six:** Αναβάθμιση στην έκδοση 1.02A.

Rage of Mages

Ο πρώτος τίτλος της Monolith, φτιαγμένος από την άγνωστη ρωσική εταιρία software Nivel Entertainment, με το όνομα Rage of Mages, υπόσχεται ότι θα γίνει φοβερό hit. Ενα RPG με στοιχεία real time strategy ακούγεται δελεαστικό. Στη Ρωσία έχει ήδη κυκλοφορήσει με το όνομα Allods και έχει σημειώσει τεράστια εμπορική επιτυχία. Ο παίκτης ξεκινά ως πολεμιστής ή μάγος, ανεβάζει τα στατιστικά του χαρακτήρα του και ορμά στην περιπέτεια. Μπορείτε να διαλέξετε μεταξύ male ή female χαρακτήρα και να εξοπλίσετε τον πολεμιστή με περισσότερα από 300 είδη πανοπλίας και όπλων, ενώ για το μάγο υπάρχουν scrolls, potions, staves και πέντε είδη ξορκιών. Το στοιχείο που θα αρέσει περισσότερο είναι το ότι όλοι οι χαρακτήρες, η ιστορία, τα τέρατα και το background είναι παρμένα από τη ρωσική μυθολογία, κάτι που φέρνει μια ευχάριστη αλλαγή στα μέχρι τώρα role playing δεδομένα.





Η ιστορία του τίτλου έχει ως εξής: Ανά τους αιώνες πολλοί ήρωες ξεκίνησαν να βρουν το μαγικό σπαθί που θα δώσει τέλος στον κύκλο του πολέμου που βασανίζει την περιοχή. Ομως το μυστηριώδες νησί του Uimoir, που κρατά τη μοναδική ελπίδα για νίκη και λύτρωση, έχει γίνει ένα απέραντο νεκροταφείο, αφού όλοι οι επίδοξοι ήρωες βρίσκουν τραγικό θάνατο στην προσπάθειά τους για την ανεύρεση του όπλου. Εξακόσια χρόνια έχουν περάσει και όλοι έχουν χαθεί στο παγωμένο νησί. Ολα δείχνουν πως δεν υπάρχει πια σωτηρία. Ομως η ελπίδα δεν έχει σβήσει, έτσι μια νέα γενιά ηρώων αναλαμβάνει τη δύσκολη αποστολή. Εξοπλισμένοι με δύναμη, κουράγιο και ελπίδα, ξεκινούν με σκοπό να βγουν νικητές. Θα τα καταφέρουν; Είναι στο χέρι σας, αφού η δική σας καθοδήγηση θα κρίνει το μέλλον τους.

Αρχικά δοκιμάστε τις δυνατότητές σας στο playable demo που θα βρείτε στο CD μας και κάνετε υπομονή μέχρι την επίσημη κυκλοφορία του παιχνιδιού, που αναμένεται σύντομα.

ΜΕΤΡΟΠΟΛΗ

Αλλο ένα παιχνίδι από τις εκδόσεις της Γενναδείου Σχολής, αυτή τη φορά βασισμένο στο επιτραπέζιο που όλοι έχουμε αγαπήσει, τη Monopoly. Στο playable demo που θα βρείτε στο δισκάκι μας μπορείτε να πάρετε μια γεύση από το πολύ διασκεδαστικό παιχνίδι. Και αυτό, όπως όλα τα παιχνίδια της Γενναδείου, είναι βασισμένο στην ελληνική πραγματικότητα, στοιχείο που το κάνει μοναδικό και ξεχωριστό. Στην demo έκδοση μπορείτε να παίξετε μόνο με τις πίστες της πόλης των Αθηνών, ενώ στο ολοκληρωμένο παιχνίδι θα μπορείτε να επιλέξετε μεταξύ Αθήνας, Θεσσαλονίκης και Λευκωσίας.

ΛΙΓΑ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Ενα πρόβλημα παρουσιάστηκε με όσους αναγνώστες έχουν στην κατοχή τους τα παλιά 4x CD-ROM drives της Toshiba, οι οποίοι δεν μπορούν να τρέξουν τα προγράμματα του CD μας (το drive αναγνωρίζει το δισκάκι ως... audio!). Ελπίζουμε πως σύντομα το πρόβλημα αυτό θα λυθεί.

Για να σας καλομάθουμε, σας έχουμε και αυτό το μήνα desktop themes από δημοφιλή παιχνίδια. Στο directory Extras\Themes\ θα βρείτε themes για να κοσμήσετε την επιφάνεια εργασίας σας από το Dune 2000, το Forsaken, το Of Light & Darkness και το Spacebar. Ελπίζουμε να τα χαρείτε. Τέλος, στο CD μας θα βρείτε ακόμα πολλά screenshots δημοφιλών παιχνιδιών, όπως των Tomb Raider 3, Return to Krondor, Populous the Beginning, Quest for Glory 5, Galleon, Wargasm κ.ά.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Ανέκδοτα *(Βασίλης Ανδρεαδάκης):* Μια συλλογή από ξεκαρδιστικά ανέκδοτα.

Memor 2 *(Χατζηδάκης Διονύσης):* Puzzle παιχνίδι μνήμης.

Greek Championship *(Μάνος Κουνελάκης):* Παίξτε το ελληνικό πρωτάθλημα στο FIFA 98 RTWC.

IQ Test *(Μανώλης Φλώρος):* Τεστ δείκτη νοημοσύνης για Windows.


Computer show 98
30-31 ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ
& 1 ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ
ΣΤΑΔΙΟ ΕΙΡΗΝΗΣ & ΦΙΛΙΑΣ
Δυτική Εκθεσιακή
ΕΙΣΟΔΟΣ ΕΛΕΥΘΕΡΗ
Personal Computers
Computer Games
Console Games
Internet
Multimedia
Virtual Reality
Κάρτες Γραφικών & Ηχου
Printers, Monitors
Software
Αναλώσιμα
Περιοδικά
Βιβλία
Η έκθεση που κάνει τον
HOME USER πρωταγωνιστή
Πληροφορίες
Τηλ.: 9245910 & 9238672 Fax: 9216847
E-mail: marcom@compulink.gr
Παράλληλες εκδηλώσεις!

ΠΑΡΑΛΛΗΛΕΣ ΕΚΔΗΛΩΣΕΙΣ

Μην τις χάσετε !!!

Η Computer Show δεν φιλοδοξεί να είναι απλώς μια έκθεση που θα σας ενημερώσει για τις εξελίξεις στο χώρο του home computing. Επιδιώκει να σας ξεναγήσει ευχάριστα στους χώρους της και βέβαια να σας δώσει την ευκαιρία να κερδίσετε πλούσια δώρα συμμετέχοντας στις παράλληλες εκδηλώσεις της ή απλά και μόνο με την παρουσία σας στους χώρους της. Γι' αυτό ήδη προετοιμάζονται οι ακόλουθες εκδηλώσεις, που μπορεί να είναι μόνο η αρχή. Σας περιμένουμε!!!

GRAND PRIX III

Το θρυλικό πλέον GRAND PRIX διοργανώνεται για δεύτερη συνεχή χρονιά στο πλαίσιο της Computer Show. **1.000.000 δρχ.** μετρητά και πολλά πλούσια δώρα περιμένουν τους νικητές των **Starcraft** και **Fifa World Cup '98**. **Δηλώστε συμμετοχή στις 30 Οκτωβρίου, πρώτη μέρα της έκθεσης**, για να είστε ένας από τους διαγωνιζομένους ή ελάτε απλώς ως θεατής για να ζήσετε από κοντά την αγωνία και τη δράση του GRAND PRIX III. **Το τουρνουά θα διεξαχθεί στις 31 Οκτωβρίου και 1η Νοεμβρίου στο χώρο της Computer Show.**













ΤΟΥΡΝΟΥΑ MAGIC The Gathering

Στη φετινή Computer Show θα έχετε την ευκαιρία να παίξετε δωρεάν το συναρπαστικό Magic: The Gathering, το πιο διαδεδομένο παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες. Ελάτε κι εσείς στο περίπτερο της Κάισσα να ζήσετε τους γρήγορους και έντονους ρυθμούς του και προετοιμαστείτε για **πολλές εκπλήξεις και δώρα**.

Computer show 98

VIRTUALITY Café

ΣΥΝΑΡΠΑΣΤΙΚΑ VR GAMES!

Το **PC MASTER** γιορτάζει τα 100 τεύχη του και σας προσφέρει σε συνεργασία με το **Virtuality Café** ένα συναρπαστικό ταξίδι στο χώρο των VR Games. Κρατήστε το απόκομμα της πρόσκλησής σας, προσκομίστε το στον υπεύθυνο του περιπτέρου του Virtuality Café και **κερδίστε δωρεάν χρήση των VR Games!!!**
ΚΑΛΗ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ!!!



"ΜΟΥΣΕΙΟ" ΠΡΟΣΩΠΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Για να μαθαίνουν οι νεότεροι και να θυμούνται οι παλιοί, η Computer Show σας δίνει την ευκαιρία να ξεναγηθείτε στο mini "μουσείο" PCs, προκειμένου να γνωρίσετε την ιστορία τους. Θα παρουσιάζονται **αυθεντικά και συλλεκτικής αξίας εκθέματα**, συνοδευόμενα από πληροφορίες για την ταυτότητά τους και τη χρήση τους. Μία μοναδική ευκαιρία να αναπολήσετε παλιές καλές στιγμές αλλά και να ταξιδέψετε στα μονοπάτια της εξέλιξης της επιστήμης των Η/Υ.



Το τρίτο μεγάλο Grand Prix των games

Οπως ασφαλώς θα γνωρίζετε και από αντίστοιχες δημοσιεύσεις σε προηγούμενα τεύχη του περιοδικού μας, το πολυαναμενόμενο από τους απανταχού gamers Grand Prix 3 ανοίγει τις πύλες του στις 31 Οκτωβρίου και 1 Νοεμβρίου, στη Δυτική Εκθεσιακή του Σταδίου Ειρήνης και Φιλίας (απέναντι από





το σταθμό Νέου Φαλήρου του ηλεκτρικού σιδηροδρόμου), στο πλαίσιο της έκθεσης Computer Show, με ελεύθερη όπως πάντα είσοδο και συμμετοχή. Ενα εκατομμύριο δραχμές σε μετρητά καθώς και πολλά ακόμα πλούσια δώρα περιμένουν τους νικητές των τουρνουά που θα διεξαχθούν στο Starcraft και το FIFA World Cup 98. Καθ' όλη τη διάρκεια της πρώτης ημέρας της έκθεσης (30 Οκτωβρίου, από τις 11 το πρωί μέχρι τις 9 το βράδυ) θα μπορούν όσοι ενδιαφέρονται να δηλώνουν συμμετοχή στο Grand Prix, το οποίο θα διεξαχθεί τις δύο επόμενες ημέρες. Το πλήρες πρόγραμμα του προκριματικού γύρου του Grand Prix 3 θα αναρτηθεί στους χώρους της έκθεσης νωρίς το πρωί της 31ης Οκτωβρίου (στις 10:00). Ετσι, όσοι έχουν δηλώσει συμμετοχή θα πρέπει να παρευρίσκονται εκεί την προαναφερθείσα ώρα προκειμένου να ενημερωθούν για το πότε θα δώσουν τον πρώτο αγώνα τους. Ακολουθούν οι γενικοί κανονισμοί του Grand Prix 3, ενώ οι ειδικοί κανονισμοί και για τα δύο παιχνίδια θα βρίσκονται αναρτημένοι στους χώρους της έκθεσης από την πρώτη ημέρα της λειτουργίας της.



GRAND PRIX III

ΓΕΝΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ

1. Οι παίκτες θα διαγωνιστούν σε γύρους, σε καθέναν από τους οποίους ο αριθμός των συμμετεχόντων θα αποτελεί ακέραια δύναμη του 2, πλην του προκριματικού γύρου, εάν παραστεί ανάγκη.

2. Εφόσον ο συνολικός αριθμός συμμετεχόντων σε κάθε παιχνίδι δεν αποτελεί ακέραια δύναμη του 2, θα διεξαχθεί προκριματικός γύρος όσων αγώνων χρειάζονται, προκειμένου να απομείνουν τόσοι παίκτες όσοι αντιστοιχούν στην πλησιέστερη στους αριθμούς συμμετοχών δύναμη του 2 (π.χ. αν σε ένα παιχνίδι έχουν δηλώσει συμμετοχή 200 παίκτες, για να φθάσουμε στην πλησιέστερη στο 200 δύναμη του 2 που είναι το 128, θα πρέπει να αποκλειστούν 72 παίκτες από τον προκριματικό γύρο). Τα μέλη του Gamers' Club θα περνούν κατευθείαν στο δεύτερο γύρο του Grand Prix 3 (δηλαδή τον πρώτο μετά τον προκριματικό), εάν βεβαίως αυτό είναι εφικτό. Σε περίπτωση που για τη μετάβαση στον δεύτερο γύρο απαιτηθεί η συμμετοχή στον προκριματικό και κάποιων μελών του Gamers' Club, αυτή θα καθοριστεί έπειτα από κλήρωση.

3. Τα παιχνίδια στα οποία θα διεξαχθεί το Grand Prix 3 είναι τα Starcraft και FIFA World Cup 98. Το ποιος θα ορίζεται νικητής σε καθένα από αυτά τα παιχνίδια, καθώς και οποιεσδήποτε άλλες πληροφορίες χρειάζεται να γνωρίζουν οι παίκτες που λαμβάνουν μέρος στα αντίστοιχα τουρνουά, περιγράφονται στους ειδικούς κανονισμούς που θα βρίσκονται αναρτημένοι στους χώρους διεξαγωγής του Grand Prix από τις 30 Οκτωβρίου.

4. Δηλώσεις συμμετοχής στο Grand Prix 3 γίνονται δεκτές κατά τη διάρκεια της πρώτης ημέρας διεξαγωγής του Computer Show (30 Οκτωβρίου) από τις 11:00 έως τις 21:00, στην ειδικά διαμορφωμένη περιοχή που θα υπάρχει για το σκοπό αυτόν στους χώρους της έκθεσης.

5. Ο πίνακας με τα ονόματα των παικτών που θα συμμετάσχουν στο Grand Prix θα βρίσκεται αναρτημένος στους χώρους της Computer Show στις 10:00, το Σάββατο 31 Οκτωβρίου, ενώ θα προηγείται του ονόματος κάθε παίκτη ένας κωδικός αριθμός (ID), τον οποίο πρέπει να σημειώσει προκειμένου να τον θυμάται στη συνέχεια του τουρνουά.

ΠΡΟΣΟΧΗ: ΟΣΟΙ ΔΕΝ ΔΟΥΝ ΤΟ ΟΝΟΜΑ ΤΟΥΣ ΣΤΟΝ ΠΙΝΑΚΑ ΑΥΤΟΝ ΕΝΩ ΕΧΟΥΝ ΔΗΛΩΣΕΙ ΕΓΚΑΙΡΑ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ, ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΑΠΕΥΘΥΝΘΟΥΝ ΑΜΕΣΩΣ ΣΤΗΝ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΤΩΝ ΑΓΩΝΩΝ, ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ Η ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΤΟΥΣ ΣΤΟ GRAND PRIX 3 ΚΑΘΙΣΤΑΤΑΙ ΕΠΙΣΦΑΛΗΣ.

6. Στις 10:00 το Σάββατο 31 Οκτωβρίου, θα αναρτηθεί στους χώρους της Computer Show ο πίνακας με όσους θα συμμετάσχουν στον προκριματικό γύρο.

ΠΡΟΣΟΧΗ: ΤΟ ΠΕΔΙΟ "ΚΩΔΙΚΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΖΟΜΕΝΩΝ" ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΕΙ ΣΤΟ ID ΤΟΥ ΠΙΝΑΚΑ ΜΕ ΤΑ ΟΝΟΜΑΤΑ ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ. ΟΣΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ ΔΕΝ ΒΡΟΥΝ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΟ ΤΟΥΣ ΣΤΗΝ ΠΡΟΚΡΙΜΑΤΙΚΗ ΦΑΣΗ ΔΕΝ ΑΠΟΚΛΕΙΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΤΟΥ GRAND PRIX, ΑΛΛΑ ΠΡΟΚΡΙΝΟΝΤΑΙ ΧΩΡΙΣ ΑΓΩΝΑ ΣΤΗΝ ΕΠΟΜΕΝΗ ΦΑΣΗ. ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΕΙ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΚΑΠΟΙΟΣ ΠΟΥ ΕΧΕΙ ΔΗΛΩΣΕΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΝΑ ΜΗΝ ΚΛΗΘΕΙ ΓΙΑ ΝΑ ΑΓΩΝΙΣΤΕΙ ΣΕ ΕΝΑΝ ΤΟΥΛΑΧΙΣΤΟ ΑΓΩΝΑ ΤΟΥ GRAND PRIX.

7. Από κάθε αγώνα 4 παικτών προκρίνεται μόνο 1 (αυτός που καθορίζεται από τους ειδικούς κανονισμούς ως νικητής για το συγκεκριμένο παιχνίδι). Οι νικητές της προκριματικής φάσης μαζί με όσους ευνοήθηκαν στην κλήρωση και πέρασαν στην επόμενη φάση χωρίς αγώνα καθώς και με τα μέλη του Gamer's Club συνεχίζουν με τον ίδιο τρόπο (αγώνες 4 παικτών από τους οποίους προκρίνεται μόνο 1) μέχρι να απομείνουν 8

συνολικά παίκτες σε κάθε παιχνίδι.

8. Από τη φάση των 8, αρχίζουν οι αγώνες 2 παικτών (προημιτελικοί, ημιτελικοί, μικρός τελικός ανάμεσα στους ηττημένους των ημιτελικών και μεγάλος τελικός ανάμεσα στους νικητές των ημιτελικών). Οι νικητές και ηττημένοι των δύο τελικών θα μοιραστούν τα έπαθλα του Grand Prix 3 ανάλογα με τη σειρά κατάταξής τους.

9. Ολοι οι παίκτες που θα δηλώσουν συμμετοχή στο Grand Prix 3 θα πρέπει να βρίσκονται στους χώρους της Computer Show το Σάββατο, 31 Οκτωβρίου, στις 10:00 προκειμένου να ενημερωθούν για το πρόγραμμα των αγώνων.

10. Οι πίστες στις οποίες θα διαγωνίζονται οι παίκτες θα ανακοινώνονται σε αυτούς λίγο πριν από την έναρξη κάθε γύρου.

11. Εάν κάποιος θελήσει να αγωνιστεί στο Grand Prix 3 ενώ οι αγώνες έχουν ήδη ξεκινήσει και δεν έχει δηλώσει συμμετοχή, θα γίνεται δεκτός ΜΟΝΟ κατά τη διάρκεια του προκριματικού γύρου και ΜΟΝΟ στην περίπτωση που κάποιος από όσους έχουν δηλώσει συμμετοχή δεν προσέλθει στην ώρα του για να αγωνιστεί.

12. Η οργανωτική επιτροπή του Grand Prix 3 είναι υπεύθυνη σε κάθε περίπτωση για να κρίνει τυχόν ενστάσεις ή να πάρει οποιαδήποτε απόφαση αφορά στην ομαλή διεξαγωγή του Grand Prix, δικαιούται δε ακόμα και να αλλάξει τους παρόντες κανονισμούς εάν το κρίνει σκόπιμο για την εξέλιξη της διαδικασίας. Κάθε απόφαση της οργανωτικής επιτροπής είναι τελεσίδικη και δεν επιδέχεται αμφισβήτησης.

13. Παίκτες που επιδεικνύουν αντιαθλητική ή ανάρμοστη συμπεριφορά θα αποκλείονται αυτόματα από το διαγωνισμό. Το ίδιο θα συμβαίνει με όσους δεν προσέρχονται στην ώρα τους για να αγωνιστούν.

14. Οποιος παίκτης επιθυμεί μπορεί να αγωνιστεί στο Grand Prix 3 με δικό του χειριστήριο (joystick, joypad κ.λπ.) από τον δεύτερο γύρο και μετά (εφόσον προκριθεί). Θα πρέπει όμως, απαραίτητα στην περίπτωση αυτή, να προσκομίσει το χειριστήριό του στους χώρους διεξαγωγής του Grand Prix από τον πρώτο κιόλας γύρο, μαζί με τους drivers ή οτιδήποτε άλλο απαιτείται, προκειμένου να ελεγχθεί εάν είναι εφικτή η ομαλή λειτουργία του και να εγκατασταθεί ό,τι χρειάζεται στους υπολογιστές του Grand Prix.

15. Οι παίκτες που θα συμμετάσχουν στο Grand Prix 3 είναι υποχρεωμένοι να φέρουν αστυνομική ταυτότητα ή διαβατήριο, σε περίπτωση δε που κάποιος είναι ανήλικος και δεν έχει ταυτότητα, θα πρέπει να παρίσταται ο κηδεμόνας του φέροντας τη δική του. Από τον κανονισμό αυτόν εξαιρούνται τα μέλη του Gamer's Club που θα πρέπει να φέρουν τις ειδικές ταυτότητες του club.

16. Δεν επιτρέπεται σε κανέναν παίκτη να φέρει μαζί του οποιασδήποτε μορφής software (π.χ. δισκέτα, CD-ROM) με σκοπό να το χρησιμοποιήσει πριν ή κατά τη διάρκεια των αγώνων, χωρίς την άδεια της οργανωτικής επιτροπής.



flash

Σύμφωνα με τη γνωστή... αρχαία κινέζικη παροιμία: "Τα πρώτα 100 χρόνια είναι δύσκολα, έπειτα συνηθίζεις". Ετσι, τι είναι 100 τεύχη μπροστά στην αιωνιότητα; Αντε, βρε, να τα χιλιάσεις "PC Master"! Και είθε πάντα να είναι αρχισυντάκτης ο πολυαγαπημένος και πολυλατρεμένος όλων Ευάγγελος!

Η εταιρία παραγωγής μικροεπεξεργαστών AMD βρίσκεται πολύ κοντά στη σύναψη συμφωνιών με δύο πολύ μεγάλες εταιρίες παραγωγής προσωπικών υπολογιστών. Η πρώτη είναι η Gateway, η οποία -σημειωτέον- ήταν πάντοτε ένας από τους σπουδαιότερους "συμμάχους" της Intel. Η συμφωνία δεν είχε κλείσει οριστικά όταν γράφονταν αυτές οι γραμμές, αλλά θεωρούνταν σχεδόν σίγουρη και θα οδηγήσει στην πρώτη σειρά desktop υπολογιστών της Gateway με AMD επεξεργαστές. Στην ίδια κατεύθυνση κινείται και η IBM, η οποία βρίσκεται κοντά στη συνεργασία με την AMD, με σκοπό τη χρήση του K6-2 στα notebooks ευρείας χρήσης.

Οι γνωστές διαφημίσεις, που εμφανίζονται μέσα σε πλαίσια σε διάφορα sites του Διαδικτύου και προσκαλούν για ένα κλικ, θα κάνουν την εμφάνισή τους και στις εφαρμογές που δεν έχουν σχέση με το Intenet. Αυτό σημαίνει ότι κάποτε θα δούμε στο Word ένα banner με κάποια animated διαφήμιση... ψυγείων ή αυτοκινήτων. Η εταιρία που βρίσκεται πίσω από αυτή την ιδέα λέγεται Conducent και έχει δημιουργήσει ένα εργαλείο που θα επιτρέπει την ενσωμάτωση διαφημίσεων σε εφαρμογές των Windows, οι οποίες θα εμφανίζονται πριν, μετά ή κατά τη διάρκεια της χρήσης της εφαρμογής και αν δεχθούν ένα κλικ, θα μεταφέρουν το χρήστη στο site της διαφημιζόμενης εταιρίας.

Η Compaq απέλυσε 1.000 εργαζόμενους στις εγκαταστάσεις της στο Houston, στο πλαίσιο των προγραμματισμένων περικοπών οι οποίες έχουν ως τελικό στόχο τον περιορισμό των θέσεων εργασίας κατά 17.000. Οι απολύσεις πραγματοποιούνται αφ' ενός εξαιτίας της ενσωμάτωσης της Digital, η οποία αύξησε σε μεγάλο βαθμό το προσωπικό της Compaq, και αφ' ετέρου στο πλαίσιο των προσπαθειών που καταβάλλει η εταιρία για τον εκσυγχρονισμό των παραγωγικών λειτουργιών της.

Ευτυχώς που ο Ελληνορουμάνος κακοποιός Σορίν Ματέι δεν είχε πάνω του καμιά δισκέτα ή CD-ROM με το Diablo, γιατί ποιος ξέρει τι θα ακούγαμε από τους γνωστούς "δημοσιογράφους". Ο σαρκασμός απευθύνεται αποκλειστικά στους αυτουργούς αυτού του τραγικού φιάσκου και στους συνεργούς τους, τους τηλεοπτικούς καπήλους, και όχι στα θύματα της τραγικής αυτής ιστορίας.

Το Linux ενισχύεται

Σημαντικές εταιρίες του χώρου της Πληροφορικής δείχνουν ολοένα αυξανόμενο ενδιαφέρον για το νέο φαινόμενο που ακούει στο όνομα Linux και έρχεται να ταράξει τα "ηλεκτρονικά" νερά. Η ενίσχυση του λειτουργικού αυτού συστήματος (διανέμεται δωρεάν μέσω Internet) με πλήθος εφαρμογών θα καθορίσει σε μεγάλο βαθμό τη μετέπειτα εξέλιξή του. Η κορυφαία εταιρία Corel, η οποία έχει πλέον στην κατοχή της το WordPerfect, ίσως τον σπουδαιότερο επεξεργαστή κειμένου της δεκαετίας του '80 για περιβάλλον DOS, έχει ήδη ετοιμάσει μια έκδοση του πετυχημένου προγράμματος για το Linux. Σύμφωνα με τις ανακοινώσεις της εταιρίας, η ανάπτυξη της αγοράς και η αποδοχή του Linux από τη βιομηχανία βρίσκονται σε τέτοια επίπεδα, ώστε οι συνθήκες είναι ιδανικές για την ανάπτυξη και τη βελτίωση εφαρμογών για τη νέα αυτή πλατφόρμα. Επίσης, η αμερικανική εταιρία S.U.S.E θα κυκλοφορήσει το Linux Office Suite 99, το οποίο θα είναι μια συλλογή χρήσιμων προγραμμάτων κατά τα κλασικά πρότυπα των "office" πακέτων. Θα περιέχει δηλαδή πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου, spreadsheet, database, Web browser και πρόγραμμα fax. Μέχρι και ειδικό φίλτρο θα περιέχεται για τη μετατροπή των κειμένων και των αρχείων σε MS Office 97 format. Το Linux έχει την υποστήριξη δύο κολοσσών της παγκόσμιας αγοράς Πληροφορικής, της Netscape και της Intel (φυσικά, αυτό δεν είναι άσχετο με τις διαμάχες των δύο εταιριών με τη Microsoft). Για να μπορέσει το Linux να αποκτήσει μια σπουδαία θέση στην αγορά και να ανταγωνιστεί επάξια τα προϊόντα της Microsoft, θα πρέπει να υπάρχουν προγράμματα και (ειδικά) παιχνίδια που θα τρέχουν κάτω από το περιβάλλον αυτό. Η Microsoft, βέβαια, δεν θα κάτσει με σταυρωμένα τα χέρια, ιδιαίτερα αν το Linux αρχίσει να αποκτά σημαντικό κομμάτι της πίτας. Ομως, σύμφωνα με το δημιουργό του, τον Φινλανδό LinusTorvalds: "Τι μπορούν να κάνουν; Το μόνο που μπορεί να κάνει η Microsoft είναι marketing. Αφήστε τους να δοκιμάσουν. Θα δούμε τι θα βγει".

Windows 98 Service Pack



Το πρωτοχρονιάτικο δώρο της Microsoft για τους κατόχους των Windows 98 θα είναι η έκδοση ενός Service Pack, το οποίο θα περιέχει τις απαραίτητες διορθώσεις για τα κλασικά πλέον bugs του λειτουργικού. Μέσα στο καλοκαίρι η εταιρία είχε εκδώσει μια συλλογή βελτιώσεων για multimedia εφαρμογές, η οποία είχε λαθεμένα προβληθεί ως service pack. Το Service Pack των Windows 98 θα περιέχει τα εξής:

- ✔ Επιπλέον υποστήριξη modem drivers
- ✔ Αυξημένη υποστήριξη των USB modems
- ✔ Επιπλέον υποστήριξη για τοπικά δίκτυα
- ✔ Security updates, όπως το patch για το bug που παρουσιάστηκε στα file attachments των e-mail του Outlook Express
- ✔ WebTV update, το οποίο θα περιέχει υποστήριξη για το Gemstar programming guide και τα νέα TV tuner chipsets
- ✔ Δικτυακές βελτιώσεις, που θα υποστηρίζουν dial-up συνδέσεις σε δίκτυα ATM

Το πιο πιθανό είναι το Service Pack να μην περιέχει στοιχεία του multimedia update που προαναφέραμε. Οπως δήλωσε ο Rob Bennett (product manager για τα Windows 98): "Το Service Pack θα αφορά στην υποστήριξη στοιχείων του hardware και στη διευθέτηση προβλημάτων, ενώ το multimedia update αφορούσε στην ενίσχυση της λειτουργικότητας. Προσπαθούμε να διατηρήσουμε ξεχωριστά τα δύο πακέτα".

Για να δούμε αν θα διορθωθούν τα προβλήματα αυτή τη φορά ή θα πρέπει να αγοράσετε και τρίτο πακέτο με μικροβελτιώσεις. Οχι, εγώ ακόμη δεν τα αγόρασα. Διαβάζω τα άρθρα του Πατρίκου για να μην τρώω τη "φόλα"!

Διακίνηση ανθρώπινων οργάνων μέσω Internet

Στις 8 Οκτωβρίου, οι αρχές της Ρώμης συνέλαβαν έναν Αμερικανό με την κατηγορία ότι διακινούσε ανθρώπινα όργανα μέσω Internet. Η είδηση είναι πολύ σοβαρή και έχει συγκλονίσει την Ιταλία καθώς το κύκλωμα στο οποίο εμπλέκεται ο Αμερικανός φαίνεται να είναι ιδιαίτερα εξαπλωμένο και επικίνδυνο. Το κύκλωμα πουλούσε νεφρά, πάγκρεας, καρδιές και άλλα όργανα από τις Ινδίες, την Κίνα και τη Λατινική Αμερική. Σύμφωνα με τις πληροφορίες από την αστυνομία, ο ηλικίας 49 ετών Αμερικανός συνελήφθη σε ξενοδοχείο της Ρώμης, όταν αστυνομικοί εμφανίστηκαν ως αγοραστές ενός νεφρού για 20.000 δολάρια. Η σύλληψη ήταν αποτέλεσμα ερευνών και παρακολούθησης που διήρκεσαν περισσότερους από έξι μήνες. Οι αρχές αναζητούν και τα υπόλοιπα μέλη του κυκλώματος, το οποίο φαίνεται να εδρεύει στις Η.Π.Α. Η αύξηση της δυνατότητας μεταμόσχευσης τα τελευταία χρόνια και οι ελάχιστες πιθανότητες αποτυχίας της επέμβασης έχουν σώσει πολλούς ανθρώπους από βέβαιο θάνατο. Επειδή, όμως, οι δότες οργάνων συνήθως δεν επαρκούν για να καλύψουν τις ανάγκες των ασθενών, πολλοί είναι αυτοί που βασίζονται στην απελπισία και την απόγνωση του ανθρώπου για να πλουτίσουν. Σε ένα απέραντο δούναι και λαβείν, άνθρωποι από πολύ φτωχές χώρες αναγκάζονται να πουλήσουν τα όργανά τους (αν και υπάρχουν περιπτώσεις που η αφαίρεση των οργάνων γίνεται με τη βία και χωρίς συγκατάθεση του δότη ή αμοιβή) για ένα κομμάτι ψωμί σε αδίστακτους εμπόρους του ανθρώπινου πόνου.

CPU στα 1.000MHz

Η επόμενη γενιά επεξεργαστών της Intel, η οποία θα είναι έτοιμη στις αρχές του επόμενου αιώνα, θα προσεγγίζει την ταχύτητα των 1.000MHz! Η νέα αυτή γενιά, που προς το παρόν φέρει την κωδική ονομασία Foster, θα στηρίζεται σε μια νέα μικροαρχιτεκτονική και η σχεδίαση της θα είναι 32-bit. Ο επεξεργαστής Foster θα παρουσιάζει σημαντικές ομοιότητες με ένα αντίστοιχο chip ονόματι Willamette, το οποίο απευθύνεται κυρίως σε desktop συστήματα. Αντίθετα, η προοπτική


Με την τεχνολογία πολλαπλών στρώσεων χρώματος, HP PhotoREt II, το πραγματικά ωραίο είναι στη λεπτομέρεια!
Εντυπωσιακό θέαμα ... Έτσι δεν είναι;
Κι όμως ... Αυτό που κάνει τη διαφορά, δεν φαίνεται με το μάτι. Ο λόγος είναι η τεχνολογία πολλαπλών στρώσεων χρώματος, PhotoREt II. Η προηγμένη τεχνολογία της Hewlett-Packard, που μπορεί και τοποθετεί ως και 16 σταγονίδια έγχρωμης μελάνης πάνω σε κάθε κουκίδα! Έτσι, σας εξασφαλίζει κάθε φορά, εκθαμβωτικές εικόνες, φωτογραφικής ποιότητας... Κι ακόμα, είναι η επαναστατική μέθοδος της HP, για τη μεταφορά πληροφοριών στην κεφαλή εκτύπωσης. Μία μέθοδος που σας επιτρέπει να τυπώνετε με τον ταχύτερο δυνατό τρόπο! Ανεξάρτητα από το είδος του χαρτιού που χρησιμοποιείτε... Γιατί, λοιπόν, να συμβιβαστείτε με οτιδήποτε λιγότερο; Με την τεχνολογία πολλαπλών στρώσεων χρώματος HP PhotoREt II, οι ασυναγώνιστες εκτυπώσεις φωτογραφικής ποιότητας, είναι ένα θέμα που το παίζετε στα δάχτυλα!
HP DeskJet Printers
HEWLETT PACKARD
Expanding Possibilities
www.hp.com/go/drops
SENSE INTEGRATED / ΠΡΟΣΑΡΜΟΓΗ

της Intel είναι ο Foster να χρησιμοποιείται σε servers για την αποτελεσματικότερη χρήση των υπολογιστών σε "βαριές" εργασίες, όπως απαιτητικό CAD και EDA (Electronic Design Automation). Η διάθεση της νέας αυτής γενιάς μικροεπεξεργαστών στην παγκόσμια αγορά εξυπηρετεί την πρόθεση της Intel να απευθυνθεί έγκυρα και έγκαιρα σε όσους έχουν ανάγκη ισχυρών υπολογιστικών συστημάτων, αφού οι 64-bit επεξεργαστές της (ο Merced και ο McKinley) δεν έχουν ολοκληρωθεί ακόμη και παρουσιάζουν προβλήματα σταθερότητας και αξιοπιστίας, γεγονός που αποτρέπει την εταιρία από την κυκλοφορία τους. Οσον αφορά στις τεχνικές ιδιαιτερότητες του Foster, η Intel ανακοίνωσε ότι ο νέος επεξεργαστής θα διαθέτει μακρύτερη pipeline (επιτρέπει τις υψηλές ταχύτητες) και instruction trace cache, ένα νέο τύπο cache μνήμης που μειώνει τις δυσχέρειες στην απόδοση των chips. Σύμφωνα με το ιστορικό των επεξεργαστών της Intel, οι Foster και Willamette αποτελούν την P7 γενιά CPU μετά τους Pentium II (P6, το 1995) και Pentium (P5, το 1993).

Ηλεκτρονικοί φίλοι για μοναχικά παιδιά

Αν το παιδί σας ή ο μικρός αδελφός σας δεν μπορεί να βρει έναν φίλο της προκοπής, μην κάνετε το λάθος να του πάρετε ένα ζωντανό κατοικίδιο, αλλά προτιμήστε το ηλεκτρονικό ζωάκι της γνωστής εταιρίας κατασκευής παιχνιδιών Hasbro. Τουλάχιστον αυτό θα πρότειναν οι υπεύθυνοι της εταιρίας. Μάλιστα, όπως δήλωσε η υπεύθυνη δημόσιων σχέσεων της εταιρίας, το ζωάκι είναι: "ό,τι πιο κοντινό σε ζωντανό πλάσμα μπορείτε να βρείτε"! Και τότε γιατί να μην προτιμήσετε ένα γατάκι ή ένα σκύλο; Μάλλον η ηλεκτρονική μας εποχή δεν θα το επέτρεπε. Από τεχνολογική σκοπιά, το "παιχνίδι" είναι -ομολογουμένως- εντυπωσιακό. Ο Furby (όπως ονομάζεται το μαλλιαρό κατοικίδιο) έχει αυξημένη τεχνητή νοημοσύνη και μπορεί να αντιδρά πολύ καλύτερα από έναν σκύλο. Το "ζωάκι" έρχεται με ένα λεξιλόγιο 160 αγγλικών και "furb-ικών" λέξεων και ήχων, οι συνδυασμοί των οποίων μπορούν να φτάσουν τις 1.000 φράσεις, ακούγονται δε ως αντιδράσεις σε καταστάσεις όπου βρίσκεται ο Furby (διαθέτει αισθητήρες για να "καταλαβαίνει" το άγγιγμα και το γαργαλητό και για να ξέρει σε τι θέση βρίσκεται). Σύμφωνα με την εταιρία, το κατοικίδιο στην αρχή γνωρίζει μόνο "furb-ικά" και στη συνέχεια "μαθαίνει" και αγγλικά (υπάρχει αγγλο-furb-ικό λεξικό για να καταλαβαίνει το παιδί τι λέει ο Furby στην αρχή). Μπορείτε να του μάθετε διάφορα κόλπα, να επιβραβεύσετε μια συμπεριφορά του (χαϊδεύοντάς τον), ενώ αν δεν παίζετε για κάποιο διάστημα μαζί του, θα θυμώσει και θα σας το δείξει με όλες τις κινήσεις του. Μάλιστα, αν δύο Furby βρεθούν στον ίδιο χώρο, θα επικοινωνήσουν μεταξύ τους μέσω ενός "Furby communication protocol", καθώς οι κινήσεις του ενός θα επηρεάζουν τις αντιδράσεις του άλλου. Αυτό που μένει πλέον να δούμε είναι ένα ανθρωποειδές, για να μην αισθανόμαστε πια μόνοι και για να μην ψάχνουμε για φίλους (σπάνιο είδος στην εποχή μας) ή για συντρόφους...





5.2x DVD-ROM από την DVS

Το DVD-ROM έχει από καιρό εισέλθει με αξιώσεις στην αγορά Πληροφορικής και αρχίζει να γίνεται ολοένα πιο προσιτό στο μέσο χρήστη. Η Digital Video Systems παρουσίασε, στις αρχές του Οκτώβρη, τη δική της πρόταση στο χώρο του DVD, η οποία έχει ως βασικό χαρακτηριστικό την ταχύτητα. Το drive της Digital Video Systems τρέχει με 5,2 φορές μεγαλύτερη ταχύτητα ανάγνωσης, στοχεύοντας να καλύψει την αυξανόμενη ζήτηση στην αγορά για γρήγορα και ποιοτικά DVD-ROMs. Οπως δήλωσε ο Edward Miller (chief executive producer της εταιρίας): "Αυτό το προϊόν είναι το πρώτο drive που κατασκευάστηκε πραγματικά από την DVS, γεγονός που αποδεικνύει τη σκληρή δουλειά της ιδιαίτερα προικισμένης ομάδας τεχνικών. Το DVS DVD-ROM 5.2x είναι απλώς ένα ακόμη παράδειγμα της υψηλής τεχνολογίας DVS". Το νέο DVD 5.2x θα προσφέρει πολλές καινοτομίες στο χρήστη, όπως είναι η υψηλή ταχύτητα, η διόρθωση λαθών και η χρήση της μεθόδου Ultra Dma 33, η οποία δίνει τη δυνατότητα για μεταφορά δεδομένων με διπλάσια ταχύτητα από ό,τι η μέθοδος EIDE, η οποία χρησιμοποιείται από τα περισσότερα DVD της αγοράς. Μάλιστα το DVS 5.2x μπορεί να διαβάσει CD-ROM με 32πλάσια ταχύτητα, χωρίς να αντιμετωπίζει προβλήματα από γρατζουνιές ή σκόνη κ.λπ. Σύμφωνα με τα δεδομένα της βιομηχανίας, η ζήτηση των DVD-ROMs παγκοσμίως αναμένεται να τετραπλασιαστεί το 1999 σε περισσότερο από 20 εκατομμύρια μονάδες και να ξεπεράσει τα 40 εκατομμύρια μέσα στο 2000. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στην εταιρία Αμυ (τηλ.: 6133000).

Desktop camera από την Intel

Το Internet συνεχώς εμπλουτίζεται με χαρακτηριστικά και ιδιότητες που το καθιστούν ακόμη πιο ενδιαφέρον. Μια ιδιαίτερη πτυχή του Δικτύου, η οποία αποκτά ολοένα περισσότερους θιασώτες, είναι το γνωστό videoconferencing, μια ξεχωριστή μορφή επικοινωνίας μέσω Δικτύου που κάνει την αλληλεπίδραση μεταξύ των χρηστών ακόμη πιο ζωντανή. Η Intel έχει ετοιμάσει τη δική της desktop camera, η οποία είναι ιδανική για videoconferencing και φέρει τον τίτλο Create & Share Camera Pack, περιέχοντας το κατάλληλο λογισμικό για τη virtual δικτύωσή σας. Το συνοδευτικό software της κάμερας περιέχει προγράμματα για τη σύνδεση video clips, στιγμιαίων φωτογραφιών και "τίτλων", για να δημιουργήσετε επαγγελματικές παρουσιάσεις ή διαφημιστικές κάρτες. Η κάμερα διαθέτει snapshot button για να τραβάτε στιγμιαίες φωτογραφίες, τις οποίες και αποθηκεύει σε JPG format, ενώ μπορείτε να ρυθμίσετε την εστίασή της και





το επίπεδο φωτισμού. Τα videos αποθηκεύονται σε ανάλυση 320x240 και σε AVI format και μπορείτε να τα συμπιέσετε και να μειώσετε την ανάλυσή τους (επομένως και τον όγκο τους), ώστε να μπορείτε να τα στείλετε ως e-mail attachments. Μάλιστα, το πρόγραμμα δημιουργεί ένα εκτελέσιμο αρχείο και ο παραλήπτης δεν χρειάζεται viewer για να το δει. Με το 320 Create & Share, βέβαια, δεν θα μπορείτε να επεξεργαστείτε τα videos όπως με το Adobe Premiere. Παρ' όλα αυτά είναι ένα πολύ καλό εργαλείο για την ενασχόλησή σας με το Internet και η σχετικά χαμηλή τιμή του (γύρω στις 30.000 δραχμές) το κάνει αρκετά προσιτό στο μέσο χρήστη.

WingMan Interceptor από τη Logitech

Η γνωστή εταιρία Logitech πρόσθεσε ακόμη ένα μέλος στην πολύ επιτυχημένη οικογένεια joysticks που διαθέτει στην αγορά κάτω από τη γενική ονομασία WingMan. Η Logitech καθιστά την επικοινωνία με τον υπολογιστή ιδιαίτερα ευχάριστη και εύκολη, ιδιαίτερα στην ευαίσθητη κατηγορία των computer games, όπου τα πάντα εξαρτώνται από την ποιότητα της συσκευής. Το νέο joystick φέρει τον τίτλο WingMan Interceptor και είναι ιδανικό για την πλοήγηση του αγαπημένου σας εξομοιωτή πτήσης αλλά και για όλες τις κατηγορίες παιχνιδιών. Το Interceptor χρησιμοποιεί την τεχνολογία NET-2 magnetic encoding της Logitech, για να επιτύχει την ομαλή κίνηση και την άψογη ακρίβεια (ιδιαίτερα για τους flight simulators), χωρίς την απόκλιση που μπορεί να παρατηρείται στα joysticks με ποντεσιόμετρα. Το χειριστήριο διαθέτει εννιά κουμπιά και τρεις eight-way hat switches. Τόσο τα κουμπιά όσο και οι διακόπτες μπορούν να προγραμματιστούν πλήρως με τη βοήθεια του Logitech WingMan Profiler, ώστε να αποκτήσουν μια πληθώρα χαρακτηριστικών, εντολών και macros για να γίνεται ακόμη πιο εύκολο το παιχνίδι. Το WingMan Interceptor θα κοστίζει γύρω στις 18 χιλιάδες δραχμές και θα διατίθεται μαζί με δύο simulators, το WarBirds της I-Magic και το F-22 ADF της DID.



Αποτελέσματα διαγωνισμού X-Com: Interceptor

Προτού περάσουμε στα αποτελέσματα του διαγωνισμού μας για το X-Com: Interceptor, τον οποίο είχαμε προκηρύξει τον Σεπτέμβριο, σας χρωστάμε μια διόρθωση: Τον προηγούμενο μήνα, λοιπόν, η Αθηνά από το τμήμα Marketing, που επεξεργάζεται τα δελτία συμμετοχών σας, απέδειξε πως... ελάχιστη σχέση έχει με τη συνώνυμή της θεά της σοφίας (αν την έλεγαν Αφροδίτη πάντως θα ήταν συζητήσιμο το θέμα), δίνοντας κατά λάθος στον εκλεκτό αρχισυντάκτη του περιοδικού τα ονόματα των νικητών παλαιότερου διαγωνισμού, αντί για τα σωστά ονόματα των νικητών του Unreal. Ας δούμε λοιπόν ποιοι ήταν αυτοί που κέρδισαν τελικά στο Unreal:

ΝΙΚΗΤΕΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ UNREAL

1) ΜΠΛΑΖΑΚΗΣ ΗΛΙΑΣ, ΧΑΝΙΑ
2) ΤΣΩΛΗΣ ΗΛΙΑΣ, ΛΥΚΟΒΡΥΣΗ
3) ΚΑΡΑΓΕΩΡΓΟΣ ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΗΣ, ΑΘΗΝΑ
4) ΠΛΑΪΤΑΚΗΣ ΙΩΑΝΝΗΣ, ΚΑΛΛΙΘΕΑ
5) ΛΕΥΚΑΔΙΤΗΣ ΙΩΑΝΝΗΣ, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
6) ΠΟΛΙΤΗΣ ΝΙΚΟΣ, ΒΡΙΛΗΣΣΙΑ
7) ΜΙΧΑΗΛΙΔΗΣ ΙΩΑΝΝΗΣ, ΔΡΑΜΑ
8) ΠΑΠΑΪΩΑΝΝΟΥ ΑΡΗΣ, ΣΑΜΟΣ
9) ΚΟΥΠΑΡΟΥΣΟΣ ΝΙΚΟΣ, ΑΝΩ ΠΑΤΗΣΙΑ
10) ΣΥΚΑΛΙΑΣ ΙΩΑΝΝΗΣ, ΑΓΙΟΣ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ

ΕΠΙΛΑΧΟΝΤΕΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ UNREAL

1) ΚΑΚΟΥΡΗΣ ΣΠΥΡΟΣ, ΑΘΗΝΑ
2) ΤΖΙΩΚΑΣ ΦΩΤΗΣ, ΚΑΤΕΡΙΝΗ
3) ΠΑΝΤΑΖΗΣ ΣΩΤΗΡΗΣ, ΙΩΑΝΝΙΝΑ
4) ΜΗΤΣΟΠΟΥΛΟΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
5) ΔΑΦΛΟΣ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ, ΒΥΡΩΝΑΣ
6) ΝΤΑΛΙΑΝΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΕΥΒΟΙΑ
7) ΔΡΟΥΓΓΟΣ ΜΙΧΑΛΗΣ, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
8) ΒΑΘΗΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ, ΠΑΛΛΗΝΗ
9) ΣΠΑΘΑΡΗΣ ΕΥΣΤΡΑΤΙΟΣ, ΑΜΦΙΑΛΗ
10) ΠΑΠΑΖΟΓΛΟΥ ΤΑΣΟΣ, Π. ΦΑΛΗΡΟ

Ας περάσουμε όμως τώρα στους νικητές και τους επιλαχόντες του διαγωνισμού μας για το τεύχος Σεπτεμβρίου, που αφορούσε στο X-Com: Interceptor.

ΝΙΚΗΤΕΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ X-COM: INTERCEPTOR

1) ΣΤΟΥΓΙΑΝΝΙΔΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΑΘΗΝΑ
2) ΖΟΥΛΙΑΤΗΣ ΣΤΑΥΡΟΣ, ΚΑΛΛΙΘΕΑ
3) ΠΡΑΣΙΝΗΣ ΦΩΤΗΣ, ΔΙΟΝΥΣΟΣ
4) ΤΡΥΦΩΝ ΓΕΩΡΓΙΟΣ, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
5) ΚΑΝΤΑΣ ΑΝΔΡΕΑΣ, ΑΘΗΝΑ
6) ΜΑΥΡΑΚΗΣ ΣΤΥΛΙΑΝΟΣ, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
7) ΤΣΑΜΟΓΛΟΥ ΟΝΟΥΦΡΙΟΣ, ΙΩΑΝΝΙΝΑ
8) ΚΩΤΣΗΡΑΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ, ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ
9) ΟΥΛΚΕΡΟΓΛΟΥ ΑΠΟΣΤΟΛΟΣ, ΒΕΡΟΙΑ
10) ΜΕΤΑΞΑΣ ΑΓΓΕΛΟΣ, ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ

ΕΠΙΛΑΧΟΝΤΕΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ X-COM: INTERCEPTOR

1) ΓΕΩΡΓΟΠΟΥΛΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, ΧΑΝΙΑ
2) ΙΤΣΙΟΣ ΒΛΑΔΙΜΗΡΟΣ, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
3) ΣΤΕΡΓΙΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΗΡΑΚΛΕΙΟ
4) ΠΑΠΑΪΩΑΝΝΟΥ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ, ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ
5) ΠΟΥΡΤΣΙΔΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΛΑΡΙΣΑ
6) ΡΟΔΙΤΗΣ ΣΩΤΗΡΗΣ, ΡΟΔΟΣ
7) ΠΑΠΑΚΩΣΤΑΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, ΚΟΖΑΝΗ
8) ΝΙΚΟΣ ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ, ΑΘΗΝΑ
9) ΜΑΜΑΚΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ, ΒΟΛΟΣ
10) ΘΕΟΔΩΡΟΥ ΚΩΝ/ΝΟΣ, ΚΑΜΑΤΕΡΟ

Οι σωστές απαντήσεις είναι οι εξής:

1. Το X-Com: Interceptor διαδραματίζεται το σωτήριον έτος 2067.
2. Κάθε Hangar χωρά τρία interceptors.
3. Ναι, το X-Com: Interceptor ενσωματώνει multiplayer δυνατότητες.

Οι νικητές θα πρέπει να παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του περιοδικού (Λ. Συγγρού 44, τηλ.: 9245910) μέχρι και τις 20 Νοεμβρίου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα σταλούν ταχυδρομικώς. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν παραλάβει το δώρο του μέχρι την προκαθορισμένη ημερομηνία, τότε αυτό θα δοθεί στον αντίστοιχο επιλαχόντα. Μην ξεχάσετε να δηλώσετε συμμετοχή στο διαγωνισμό αυτού του τεύχους, με έπαθλο δέκα αντίτυπα του πρωτότυπου strategy Emergency: Fighters for Life.

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής

Speed Busters: Εντυπωσιακό!

Η UBI Soft έχει επανειλημμένως αποδείξει την αξία της στο χώρο της παραγωγής computer games. Οι τίτλοι της χαρακτηρίζονται από έντονη καλαισθησία και υψηλή ποιότητα. Οι πρώτες πληροφορίες για το παιχνίδι που ετοιμάζει είναι κάτι παραπάνω από αισιόδοξες, όπως μπορείτε να διαπιστώσετε και από τις πρώτες screenshots που έχουμε. Μετά το πολύ καλό POD και το επιτυχημένο (στο εξωτερικό, τουλάχιστον) F1 Racing Simulation, η εταιρία ετοιμάζει ακόμη ένα racing game, το οποίο θα φέρει τον τίτλο Speed Busters. Το παιχνίδι προσεγγίζει το θέμα του με έναν διαφορετικό τρόπο σε σχέση με τις προηγούμενες κυκλοφορίες της UBI Soft, καθώς συνδυάζει arcade δράση με simulation στοιχεία. Μία πρώτη σημαντική καινοτομία του τίτλου είναι το γεγονός ότι διαθέτει σενάριο! Ναι, καλά ακούσατε. Ενας αστυνομικός κερδίζει ένα εκατομμύριο δολάρια και για κάποιο ανεξήγητο λόγο αποφασίζει να τα διαθέσει στο γρηγορότερο αυτοκίνητο που θα συναντήσει. (Εντάξει, δεν είναι σενάριο αλά Ταραντίνο, αλλά κάτι είναι κι αυτό!) Οι καινοτομίες, όμως, δεν σταματούν εκεί. Βασικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι το interactive περιβάλλον. Ενώ, λοιπόν, στα άλλα του είδους τα διάφορα στοιχεία του περιβάλλοντος (όπως διερχόμενα αεροπλάνα) υπάρχουν μόνο για να σπάνε τη μονοτονία, στο Speed Busters επιδρούν ουσιαστικά στην εξέλιξη του παιχνιδιού και την τελική έκβασή του. Για παράδειγμα, μπορεί να σας παρασύρει ένα διερχόμενο τρένο, να σας πατήσει ένας δεινόσαυρος ή να σας "κοπανήσει" μια τεράστια αρκούδα. Οσον αφορά στα γραφικά, αυτά θα υποστηρίζουν Voodoo 2 και κάρτες AGP, ενώ η ποιότητά τους (όπως μπορείτε να διαπιστώσετε ιδίοις όμμασι) θα αγγίζει το τέλειο. Δεν θα σας αποκαλύψουμε περισσότερες λεπτομέρειες, τα πρώτα νέα όμως ήδη μας έχουν προδιαθέσει άκρως θετικά για το Speed Busters.





Εμφύλιος μεταξύ αγγέλων;

Συννεφάκια, φτερά, λευκοί χιτώνες, άρπες και μια γλυκιά ηρεμία μάς έρχεται στο νου όταν ακούμε για αγγέλους. Η Cyclone Studios έχει εντελώς διαφορετική άποψη όμως. Στο δεύτερο παιχνίδι της (το πρώτο ήταν το Uprising), το οποίο ονομάζεται Requiem: Avenging Angel, λαμβάνει χώρα ο δεύτερος εμφύλιος πόλεμος μεταξύ των αγγελικών δυνάμεων. Μπορεί ο γνωστός πρώτος εμφύλιος, ο οποίος κατέληξε στην αποπομπή του Lucifer και των συνεργατών του, να μην είχε φοβερές συνέπειες, ο δεύτερος όμως αναμένεται δραματικός. Τούτο δε διότι οι Fallen (οι "σατανικοί" άγγελοι) έχουν κατέβει στη Δημιουργία (το δικό μας κόσμο) και απειλούν να καταστρέψουν την ανθρωπότητα. Στα βάθη του διαστήματος υπάρχει ένα αεροσκάφος που ονομάζεται Leviathan και οι Fallen προσπαθούν να το θέσουν σε λειτουργία, χρησιμοποιώντας τις ψυχές των ανθρώπων. Ανακαλύπτοντας τα βρώμικα σχέδια των κακών, οι καλοί άγγελοι ονόματι Chosen στέλνουν εσένα, τον άγγελο Malachi, να τους σταματήσεις. Πράγματι εντυπωσιακό σενάριο, από τα πλέον πρωτότυπα τον τελευταίο καιρό! Χωρίς αμφιβολία και μόνο το σενάριο (και κάποιες άλλες σχετικές λεπτομέρειες, τις οποίες δεν σας αποκαλύπτουμε ακόμη) μας έχει κάνει να αδημονούμε για την κυκλοφορία αυτού του παιχνιδιού. Το Requiem θα είναι ένα action game πρώτου προσώπου, ωστόσο όλα τα προαναφερθέντα δείχνουν ότι θα είναι κάτι πολύ περισσότερο, με adventure στοιχεία να εμπλέκονται στις πολλαπλές αγγελικές ικανότητές σας. Σας αφήνουμε να απολαύσετε τις φωτογραφίες. Είναι βέβαιο ότι θα... γλυκαθείτε και θα περιμένετε με αδημονία την κυκλοφορία του!





Εξομοιωτές και on-line πεδία μάχης

Το πρόβλημα που πάντα υπήρχε με τους εξομοιωτές πτήσης είναι ότι όσο μεγαλύτερος είναι ο ρεαλισμός τόσο δυσκολότερο είναι το παιχνίδι, ειδικά για το νέο και άπειρο χρήστη. Το συγκεκριμένο πρόβλημα αντιμετωπίζουν όλες οι εταιρίες παραγωγής εξομοιωτών, καθώς, αν θέλουν να μείνουν πιστές στον "σκληροπυρηνικό" παίκτη, θα αναγκαστούν να απολέσουν ένα σημαντικό μερίδιο της αγοράς, δηλαδή τους αρχάριους χρήστες. Η εταιρία Novalogic έχει κατηγορηθεί κατά το παρελθόν ότι οι εξομοιωτές της προβάλλουν την εύκολη δράση εις βάρος

ADVENTURE UPDATE

Θα ξεκινήσω με ένα θέμα στο οποίο αναφέρομαι συχνά τελευταία: Το αμερικανικό PC GAMER δημοσίευσε στο τελευταίο τεύχος του μία λίστα με τα 50 καλύτερα παιχνίδια όλων των εποχών. Κανένα πρόβλημα μέχρι εδώ. Τη διάβασα με προσοχή και χάρηκα που μεταξύ αυτών περιλαμβάνονταν μερικά από τα πιο αγαπημένα μου παιχνίδια όπως το SYSTEM SHOCK και τα δύο ULTIMA UNDERWORLD. Ψάχνοντας όμως να βρω κάπου και το MYST, απογοητεύτηκα. Καλά, για το RIVEN δεν είχα καμιά απαίτηση, μια και είναι γνωστή η θέση του περιοδικού απέναντί του. Το MYST, όμως, γιατί; Πρόκειται για το παιχνίδι με τις περισσότερες πωλήσεις σε όλο τον κόσμο, που σάρωσε τα βραβεία και σχεδόν όλα τα περιοδικά το ανέδειξαν παιχνίδι της χρονιάς. Για έναν τίτλο που δημιούργησε μία νέα γενιά παιχνιδιών, διαθέτοντας τον πιο τέλειο ίσως κόσμο που έχει εμφανιστεί σε computer game. Πιστεύω ότι μόνο από καθαρή εμπάθεια μπορεί να το αποκλείσει κάποιος, έστω και αν δεν του αρέσει καθόλου.

Επ' ευκαιρία του εκατοστού τεύχους του περιοδικού, δημοσιεύω μία λίστα με όλα τα adventure games που περιμένουμε. Λίγα ή πολλά, καλά ή μέτρια, ο χρόνος θα δείξει. Η απουσία μερικών εντυπωσιακών τίτλων από τη λίστα οφείλεται στο ότι τα παιχνίδια αυτά έχουν μεν κυκλοφορήσει στην Αμερική, αλλά το πότε θα έρθουν εδώ παραμένει άγνωστο.

Για δύο-τρία από αυτά αμφιβάλλω αν είναι πραγματικά adventures, αλλά οι εταιρίες τους επιμένουν, οπότε θα τα πούμε καλύτερα όταν κυκλοφορήσουν.

1. 20,000 LEAGUES: THE ADVENTURE CONTINUES

SouthPeak Interactive/Orbital Studios

Θα κυκλοφορήσει το φθινόπωρο του 1999. Preview περιλαμβάνεται στο παρόν τεύχος.

2. BIG BROTHER

Media X

Δεν έχει ανακοινωθεί ακόμη η ημερομηνία κυκλοφορίας του.

Πόσο τρομερό μπορεί να είναι το ότι, γυρνώντας σπίτι σου έπειτα από πάρα πολύ καιρό, διαπιστώνεις πως ο κόσμος έχει γίνει παρόμοιος με αυτόν που περιγράφει ο Orwell στο φοβερό βιβλίο του "1984". Κάθε κίνησή σου παρακολουθείται, ενώ ακόμη και αυτή η ελευθερία της σκέψης και της έκφρασης θεωρείται έγκλημα.



GRIM FANDANGO

Εσύ μέσα σε έναν τέτοιο κόσμο πρέπει να βρεις την αρραβωνιαστικιά σου και να κατορθώσεις να δραπετεύσεις. Το πρόβλημα είναι ότι δεν ξέρεις ποιον να εμπιστευτείς και ότι σε παρακολουθούν. Αργά ή γρήγορα θα διαπιστώσεις ότι η μόνη διέξοδός σου είναι να ενώσεις τις δυνάμεις σου με όσους αντιστέκονται και να ανατρέψεις τον Big Brother και την τρομερή Thought Police. Το παιχνίδι υπόσχεται εξαιρετικά πλούσιο κόσμο χαρακτήρων και αλληλεπίδρασης σε πραγματικό χρόνο.

3. THE BLACKSTONE CHRONICLES

Mindscape/Legend Entertainment

Θα κυκλοφορήσει στις 5 Νοεμβρίου 1998. Review του παιχνιδιού περιλαμβάνεται στο παρόν τεύχος.

4. DARK SIDE OF THE MOON

SouthPeak Interactive

Θα κυκλοφορήσει στις 7 Νοεμβρίου 1998.

Σε κάποιο μακρινό τμήμα του γαλαξία, σε ένα φεγγάρι γνωστό ως Luna Crysta, ο αγαπημένος σου θείος πεθαίνει κάτω από μυστηριώδεις συνθήκες και σου κληροδοτεί τα προβλήματα που έχει με την εταιρία εξόρυξης. Σε έναν κόσμο γεμάτο μυστήριο, ίντριγκες και φόνους, με FMV βασισμένο στη Video Reality τεχνολογία της εταιρίας, η SouthPeak υπόσχεται μεγαλύτερη ελευθερία κίνησης απ' ό,τι στο Temüjin και χαρακτήρες των οποίων η αλληλεπίδραση θα επηρεάσει την πλοκή του παιχνιδιού.

5. DISCWORLD NOIR

GT Interactive/Perfect Entertainment

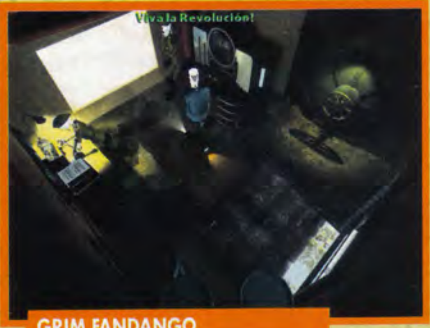
Θα κυκλοφορήσει την άνοιξη του 1999.

Επιτέλους, το τρίτο παιχνίδι της τρομερής αυτής σειράς είναι πολύ κοντά στο τέλος της παραγωγής του. Στο εν λόγω adventure θα χειρίζεσαι έναν τελείως νέο χαρακτήρα, τον Lewton, που είναι ιδιωτικός ντετέκτιβ! Η εταιρία μάς υπόσχεται ότι το ανεπανάληπτο χιούμορ που χαρακτήριζε τη σειρά θα κυριαρχεί και σε αυτό το επεισόδιο.

6. DOGDAY II: CHEGGA'S REVENGE

Impact Interactive Publishing/Eyst Pty Ltd

Θα κυκλοφορήσει το καλοκαίρι του 1999.



GRIM FANDANGO

7. ELDER SCROLLS ADVENTURES: REDGUARD

Bethesda Softworks

Αναμένεται εντός του Οκτωβρίου.

Χειρίζεσαι τον Cyrus, έναν redguard έμπορο, που επιστρέφει στη γενέτειρά του αναζητώντας τη χαμένη αδελφή του. Πρόκειται για ένα κλασικό action adventure που εξελίσσεται στη γνωστή γη του Tamriel, όπου επιζεί μόνο όποιος χειρίζεται άριστα το σπαθί.

8. ELYSIUM

Cavedog Entertainment

Θα κυκλοφορήσει το καλοκαίρι του 1999.

Ένα επαναστατικό adventure από την Cavedog που θέλει να ταράξει τα νερά του χώρου. Είναι βασισμένο σε μία νουβέλα, της οποίας κάθε κεφάλαιο είναι μία αυτοτελής μικρή ιστορία. Η δράση θα εξελίσσεται σε έναν κόσμο πέρα από κάθε όνειρο, ο οποίος έχει επηρεάσει τη ζωή στη Γη. Η πλοκή θα ακολουθεί την πορεία εννέα χαρακτήρων (!) και θα λαμβάνει χώρα σε μέρη όπου τα πάντα

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Επειδή στη χώρα μας οι φανατικοί οπαδοί των war strategy games (ειδικά των real time) αυξάνουν συνεχώς, ενώ παράλληλα αυξάνουν και οι αρχαρίοι σε αυτό το είδος, αποφασίσαμε στο παρόν τεύχος να παραθέσουμε τα αναμενόμενα παιχνίδια των προσεχών μηνών και τις ημερομηνίες κυκλοφορίας τους, οι οποίες βέβαια είναι αρκετά ρευστές εξαιτίας των διάφορων καθυστερήσεων και της σχετικής αναμονής ώσπου να έρθουν και στη χώρα μας.

Τον Νοέμβριο αναμένονται σπουδαίες κυκλοφορίες. Ειδικά κάποιες συνέχειες γνωστών τίτλων αποτελούν διακαή πόθο πολλών gamers. Πιο συγκεκριμένα, θα κυκλοφορήσουν: το add-on Age of Empires: Rise of Rome (Microsoft), το ΠΟΛΥΑΝΑΜΕΝΟΜΕΝΟ Command & Conquer: Tiberian Sun (Westwood), η συνέχεια του πολύ καλού Myth, το Myth II: Soulblighter (Bungie), καθώς και το add-on του Starcraft: Brood Wars. Επίσης, αξιοσημείωτα είναι αρκετά ακόμη παιχνίδια, όπως το Star Wars: Force Commander (Lucas Arts) και το Star Trek: Birth of the Federation (UBI Soft), τα ονόματα των οποίων φτάνουν και περισσεύουν για να μας κινήσουν το ενδιαφέρον. Η Virgin θα παρουσιάσει δύο τίτλους, το Duel: The Mage Wars (θα μοιάζει στο Myth, έχοντας στοιχεία και από X-COM) και το Dawn of War. Τέλος, και η GT Interactive θα έχει τη δική της πρόταση στο χώρο του real time strategy, ονόματι Tides of War.

Το 1998 θα μας αποχαιρετήσει με τρεις πολύ δυνατούς τίτλους. Για τον Δεκέμβριο, λοιπόν, έχουμε και λέμε: Πρώτον, η συνέχεια του σπουδαίου Total Annihilation, το οποίο θα ονομάζεται Total Annihilation: Kingdoms (Cavedog). Δεύτερον, το τρίτο μέρος της επιτυχημένης σειράς turn-based παιχνιδιών Heroes of Might & Magic (3DO). Τέλος, από την ίδια εταιρία θα δούμε το sequel του Uprising, το οποίο θα προσπαθήσει να κάνει καλύτερη αίσθηση από τον προκάτοχό του.

Άγνωστες μέχρι στιγμής, αν και τοποθετούνται εντός του 1999 (μέχρι νεοτέρας πάντα!), είναι οι ημερομηνίες κυκλοφορίας και των τίτλων που ακολουθούν, οι οποίοι είναι σίγουρο ότι θα αποτελέσουν σημαντικούς διεκδικητές των θέσεων στα διάφορα TOP της επόμενης χρονιάς. Τίτλοι όπως το Civilization (III) που ετοιμάζει η Activision και το Alpha Centauri του "πατριάρχη" Sid Meier, από την Electronic Arts, αναμένεται να προκαλέσουν αίσθηση, καθώς και οι δύο εμφανίζονται ως συνέχειες του κλασικού και φυσικά εκπληκτικού Civilization της Microprose (του Sid Meier βέβαια). Από την άλλη πλευρά, εντύπωση θα προκαλέσει σίγουρα το Populous: The Beginning (Electronic Arts), αφού πρόκειται για ένα από τα καλύτερα god-games που έχουν εμφανιστεί ποτέ και η τρίτη συνέχειά του αποτελεί μεγάλη πρόκληση. Οι φανατικοί θα πρέπει να κάνουν αρκετή υπομονή για το Age of Empires II (Microsoft) και το KKnD 2: Krossfire (Beam Software). Μην παραλείψετε να σημειώσετε και το X-COM: Alliance, το οποίο θα συνεχίσει τη λαμπρή παράδοση των X-COM!



KKND 2





του ρεαλισμού. Με τους δύο νέους flight simulators που ετοιμάζει, ελπίζει ότι θα μπορέσει να προσεγγίσει τόσο τους έμπειρους χρήστες όσο και εκείνους που τώρα κάνουν τα πρώτα βήματά τους στο χώρο. Οι δύο εξομοιωτές είναι ο F-16 Multirole Fighter και ο MiG-29, οι οποίοι εξομοιώνουν τα αντίστοιχα αεροσκάφη. Η Novalogic στοχεύει να κερδίσει ακόμη ένα στοίχημα, εισάγοντας ένα στοιχείο που θα μεταφέρει την ενασχόληση με εξομοιωτές σε ένα τελείως διαφορετικό επίπεδο. Παρ' όλο που οι δύο εξομοιωτές βασίζονται σε διαφορετικά αεροσκάφη, εντούτοις μοιράζονται κοινά χαρακτηριστικά, τα οποία τους καθιστούν συμβατούς. Και αν αυτό δεν σας λέει πολλά, τι θα λέγατε αν μπορούσατε να πετάξετε με αεροσκάφη από διαφορετικά παιχνίδια στον ίδιο χώρο, αντιμετωπίζοντας παίκτες από όλον τον κόσμο; Φυσικά, αναφερόμαστε σε μία διαφορετική προσέγγιση αυτού που ονομάζεται on-line gaming. Η NovaLogic θα έχει έτοιμο το Integrated Battle Space όταν θα έχουν κυκλοφορήσει οι δύο εξομοιωτές και θα μπορεί ο καθένας να συμμετάσχει σε αυτό το ηλεκτρονικό πεδίο μάχης, το οποίο θα υποστηρίζει μέχρι 120 παίκτες ταυτόχρονα. Παρόμοια ιδέα είχε εκφράσει και η MicroProse, αλλά όπως φαίνεται εκείνη που θα τα καταφέρει πρώτη είναι η NovaLogic.

Στρατηγική στους δρόμους της πόλης



Να και ένα θέμα που δεν τυγχάνει και ιδιαίτερης προσοχής από τις εταιρίες παραγωγής παιχνιδιών. Μέχρι τώρα τα παιχνίδια στρατηγικής πραγματικού χρόνου αντλούσαν τα θέματα, το σενάριο και επομένως το γενικότερο στήσιμό τους είτε από πραγματικά γεγονότα (πολέμους) είτε από φανταστικές καταστάσεις. Το νέο παιχνίδι της KaosKontrol Productions θα ονομάζεται BlockWar και θα μας τοποθετεί σε μία μεγαλούπολη του μέλλοντος, όπου, όπως σε κάθε αξιοσέβαστη μεγαλούπολη του μέλλοντος, η τάξη και η ηρεμία θα είναι έννοιες άγνωστες. Αυτή την πόλη κυβερνούσαν διάφοροι - μικροί και μεγάλοι- "καπεταναίοι", εγκληματίες και γκάνγκστερ, μέχρι τη στιγμή που η Αστυνομία (μα καλά, λείπει ο Μάης από τη Σαρακοστή;) απέκτησε αρκετή δύναμη για να τους χαλάει τα σχέδια. Στην απόγνωσή τους πάνω θα αναγκαστούν να ζητήσουν τη βοήθειά σας, αφού στο παιχνίδι αυτό πρέπει να υποδυθείτε τους μισθοφόρους. Το BlockWar είναι καθαρά real-time war strategy, στο οποίο η δράση λαμβάνει χώρα μέσα στους δρόμους μιας ζωντανής πόλης, με τα κτίριά της, τους κατοίκους της, την Αστυνομία της κ.λπ. (Οχι, δημοτικές εκλογές δεν γίνονται!)

ADVENTURE UPDATE

25 ➤➤➤➤➤➤➤➤➤➤➤➤➤➤➤➤➤

μπορεί να συμβούν. Μία ακόμη καινοτομία του παιχνιδιού εντοπίζεται στο ότι στη διάπλαση των χαρακτήρων θα υπάρχουν και στοιχεία από RPGs!!!

9. FORBIDDEN CITY

Cryo Interactive

Δεν έχει ανακοινωθεί ακόμη η ημερομηνία κυκλοφορίας του.

Preview του παιχνιδιού περιλαμβάνεται στο παρόν τεύχος.

10. GABRIEL KNIGHT 3

Sierra On-line

Θα κυκλοφορήσει στις 2 Ιανουαρίου 1999.

Το τρίτο μέρος της σειράς θα είναι εξ ολοκλήρου 3D και φυσικά θα φέρει τη σφραγίδα της βραβευμένης Jane Jensen. Θα χειρίζεσαι τον Gabriel στην πόλη Rennes-le-Chateau της επαρχία Languedoc της Νότιας Γαλλίας, η οποία είναι επίκεντρο τελετουργιών. Ενας ιερωμένος, που έχει σχέση με τις τελετουργίες αυτές, βρίσκει κάποιους θρυλικούς παπύρους που του φέρνουν πλούτη αλλά και έναν γρήγορο θάνατο. Εσύ και η Grace θα προσπαθήσετε να λύσετε το αίνιγμα που κρύβεται πίσω από τον μυστηριώδη αυτό θησαυρό. Η απαγωγή ενός νεαρού πρίγκιπα φέρνει στο προσκήνιο και έναν παλιό φίλο σου, τον Mosely. Χρησιμοποιώντας την τεχνική των διαφορετικών και ξαφνικών οπτικών γωνιών κινηματογραφικού χαρακτήρα που πρώτο το Alone In The Dark δοκίμασε, το παιχνίδι αναμένεται με ενδιαφέρον. Προσωπική εκτίμηση: Ενα demo που είδα, δεν μου άρεσε καθόλου. (Αναζητώ ακόμη το εκπληκτικό πρώτο επεισόδιο της σειράς).

11. GILBERT GOODMATE AND THE MUSHROOM OF PHUNGORIA

Crystal Software/Prelusion

Δεν έχει ανακοινωθεί η ημερομηνία κυκλοφορίας του.

Διαπραγματευόμενο ένα πρωτότυπο θέμα, όπου ένα γιγάντιο μανιτάρι βρίσκεται στο επίκεντρο της ιστορίας, το παιχνίδι μοιάζει να είναι τελείως διαφορετικό από τα συνηθισμένα. Πολλά χρόνια πριν από την εποχή κατά την οποία διαδραματίζεται η ιστορία μας, ένα ήρωας σώζει την περιοχή από θανάσιμο κίνδυνο με τη βοήθεια του προαναφερθέντος μυστικιστικού μανιταριού. Εκτοτε το μανιτάρι αυτό φυλάγεται ως ιερό αντικείμενο. Στο παιχνίδι ο παππούς σου απειλείται με εκτέλεση, αφού θεωρείται υπεύθυνος της εξαφάνισης/κλοπής του. Εσύ πρέπει όχι μόνο να σώσεις αυτόν αλλά και όλη την περιοχή από τον θανάσιμο κίνδυνο που την απειλεί.



KING'S QUEST 8

12. GRIM FANDANGO

LucasArts

Κυκλοφορεί τον Οκτώβριο.

Ενας από τους πιο αναμενόμενους τίτλους της χρονιάς. Μεξικανικές δοξασίες, απίστευτοι χαρακτήρες, εκπληκτικοί διάλογοι και ίσως οι καλύτερες φωνές που έχουμε δει σε περιπέτεια του είδους συνθέτουν ένα μοναδικό κοκτέιλ, που θυμίζει έντονα ταινίες όπως οι "Chinatown", "Casablanca" και "Big Sleep".

Αυτά τα αγγλο-ισπανικά των χαρακτήρων με ξετρελαίνουν...

13. JURASSIC PARK: TRESSPASSER

DreamWorks Interactive

Κυκλοφορεί τον Οκτώβριο.

Βασισμένο στην ομώνυμη κινηματογραφική ταινία, υπόσχεται το απόλυτο. Δηλώνοντας οι δημιουργοί ότι δεν είναι ικανοποιημένοι με το παραδοσιακό adventure gaming, προσπάθησαν να φτιάξουν ένα απίστευτο παιχνίδι. Η ταχύτητα στη σκέψη είναι ουσιώδης, αφού τον περισσότερο χρόνο δεν θα κουβαλάς κανένα όπλο. Κάθε κατάσταση και γρίφος έχουν παραπάνω από μία λύση, η οποία εξαρτάται από το πώς αντιδράς. Η ιστορία είναι πάρα πολύ απλή. Πέφτεις με το αεροπλάνο σου και βρίσκεσαι πάνω στο Jurassic Park island. Σκοπός σου είναι να φύγεις όσο το δυνατόν συντομότερα από το νησί. Προσθέτοντας άλλη μία έκπληξη στο παιχνίδι, ο ήρωας είναι γυναίκα, κανονική και όχι υπερ-αισθησιακή όπως η Lara Croft (τη φωνή της δανείζεται από τη Minnie Driver).

14. KING'S QUEST: THE MASK OF ETERNITY

Sierra On-line

Θα κυκλοφορήσει τον Νοέμβριο.

Η θρυλική, και μαγική συγχρόνως, περιοχή του Daventry σε γνήσια 3D απόδοση. Χειρίζεσαι τον Connor, έναν νεαρό από ένα μικρό χωριό που μυστηριωδώς γλίτωσε, όταν ο υπόλοιπος κόσμος έγινε "πέτρα" τη στιγμή που η περίφημη Mask of Eternity θρυμματίστηκε. Πρέπει να επανενώσεις τα κομμάτια αυτά σε μία συγκεκριμένη σειρά. Αυτήν τη φορά θα υπάρχει και action δράση υπό τη μορφή μαχών. Τι άλλο έχουμε να δούμε...

15. LIATH

Black Friar/Project 2 Interactive

Θα κυκλοφορήσει προς το τέλος του 1998.

Ενα adventure βασισμένο στο μυθικό και μαγικό κόσμο του Azeretus, δημιουργημένο από τη θεά Adella. Εσύ θα βρεθείς στη δίνη της σύγκρουσης ανάμεσα σε μία διαβολική θεά, έναν μάγο και μία κοινή (θνητή) κοπέλα.



GABRIEL KNIGHT 3

16. THE LONGEST JOURNEY

FunCom

Θα κυκλοφορήσει το πρώτο μισό του 1999.

Υπάρχουν δύο κόσμοι, αυτός της τεχνολογίας, που κυριαρχείται από την επιστήμη, τη λογική και την τάξη, και ένα άλλος που κυριαρχείται από τη μαγεία, το μυστήριο και το χάος. Εσύ είσαι η April, μία δεκαοχτάχρονη φοιτήτρια των Καλών Τεχνών, που ξαφνικά διαπιστώνεις έντρομη ότι έχεις τη δυνατότητα να πηγαινοέρχεσαι ανάμεσα στους δύο αυτούς κόσμους και πρέπει να κατορθώσεις να αποκαταστήσεις την ισορροπία ανάμεσά τους. Το παιχνίδι θα περιέχει περίπου 100 τελείως πρωτότυπες τοποθεσίες, περισσότερους από 50 χαρακτήρες (!) και όλα αυτά σε ένα 3D περιβάλλον με γραφικά υψηλής ανάλυσης. *Επειδή ο χώρος δυστυχώς δεν επαρκεί, θα συνεχίσουμε με τις νέες κυκλοφορές στο επόμενο τεύχος.*

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

PC Spy

Από την παρούσα στήλη παρουσιάζονται κάθε μήνα previews των σημαντικότερων παιχνιδιών που αναμένεται να κυκλοφορήσουν τους επόμενους μήνες για PCs.



The Ring

από την Cryo

Για τη δημιουργία του The Ring η Cryo είχε τρεις πράγματι εξαιρετικές ιδέες. Πρώτα από όλα, να στηριχτεί στην εκπληκτική όπερα The Ring of the Nibelungen του Richard Wagner (1813-1883). Πρόκειται για μια τετραλογία βασισμένη στους κόσμους της ηρωικής φαντασίας. Άλλα περίφημα έργα του Richard Wagner είναι τα Tristan and Isolde (1859), The Master Singers of Nuremberg (1867) και Parsifal (1882). Νομίζω ότι είναι περιττό να τονίσουμε το μεγαλείο της μουσικής αυτής.

Δεύτερον, να συνεργαστεί με τον Hubert Chardot, σεναριογράφο και παραγωγό της Infogrames για πολλά χρόνια, ο οποίος είναι γνωστός κυρίως από τη δουλειά του στην επαναστατική σειρά "Alone in the Dark", που έχει κερδίσει πλήθος βραβείων. Τώρα πια δραστηριοποιείται στη δική του εταιρία (GameSquad) μαζί με τον Laurent Salmeron (Adeline Software). Ο Hubert Chardot είναι ο επικεφαλής του λεγόμενου game design για το The Ring, το οποίο αφορά κυρίως στο gameplay, τα riddle/puzzles και το design, δηλαδή σε ΟΛΟ το παιχνίδι.

Τρίτον, να απευθυνθεί στον "πολύ" Philippe Druillet για τα γραφικά του παιχνιδιού. Ο Philippe Druillet είναι πασίγνωστος για τα cartoons του ("Salambo", "The Lone Sloane Saga" κ.ά.) αλλά και τη δουλειά του σε διάφορες ταινίες ("The Name of the Rose", "The War of Fire" κ.ά.). Η δουλειά του όσον αφορά στη δημιουργία του κόσμου του παιχνιδιού (περιβάλλοντων χώρων κ.λπ.) είναι κάτι περισσότερο από εκπληκτική. Οι εικόνες που έχω δει (σε ανάλυση 640x384 με 65.000 χρώματα) είναι πέρα από κάθε φαντασία, με απίστευτα σχέδια και χρωματισμούς που πράγματι ζαλίζουν.

Το The Ring of Nibelungen βασίζεται στη λειτουργία της εξερεύνησης ενός κόσμου που αποτελείται από 6 διαφορετικούς γαλαξίες, γεμάτους από ξεχωριστούς χαρακτήρες και απίστευτες ίντριγκες. Η δράση του στηρίζεται στις δύο πρώτες μέρες της τετραλογίας του μύθου των Nibelungen και περιλαμβάνει τέσσερα κεφάλαια, τα: The Rise of Alberich, The mission of Loge, Hurling with Wolves και The Valkyrie and the Death. Στηρίζεται στην πράγματι πρωτότυπη ιδέα ο χρήστης να χειρίζεται τέσσερις διαφορετικούς χαρακτήρες, που στην πραγματικότητα είναι οι τέσσερις πλευρές ενός και μόνο άνδρα, του ήρωα μας του ISH, ενός κοινού θνητού που έγινε... θεός!!!



Στο παιχνίδι έχετε την on-line βοήθεια από τον ERDA, που λειτουργεί ως οδηγός σας, προσφέροντας συνεχώς συμβουλές και hints για τις καταστάσεις που αντιμετωπίζετε. Πολύ θετικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι το γεγονός ότι η δράση του δεν είναι μια υποχρεωτική "ευθεία", αλλά επιτρέπει στο χρήστη να παίξει όποιο κόσμο θέλει και με οποιαδήποτε σειρά. Καθένας από τους τέσσερις πρωταγωνιστές έχει την ιδιαίτερη φιλοσοφία του, ξεχωριστή δύναμη και μαγεία και, φυσικά, τις δικές του αδυναμίες.

Το σύστημα χειρισμού του παιχνιδιού έχει σχεδιαστεί πολύ έξυπνα, ώστε να είναι αναπόσπαστο τμήμα του γενικότερου gameplay. Έτσι, η πρόοδός σας στο παιχνίδι, οι πληροφορίες για κάθε χαρακτήρα αλλά και οι διαφορετικές game zones, όλες βρίσκονται στο βασικό περιβάλλον του αστεροειδή που αποτελεί το επίκεντρο της δράσης σας. Σε αυτόν υπάρχουν ο κύκλος των αγαλμάτων, το πηγάδι και οι τρεις Nornes (στους γερμανικούς μύθους είναι ισοδύναμες με τις δικές μας Μοίρες), που παίζουν καθοριστικό ρόλο στην περιπέτεια και την εξέλιξη της ιστορίας.

Η αλληλεπίδραση με τον περιβάλλοντα χώρο γίνεται μέσω point & click ή drag & drop λειτουργιών. Μεγάλο μέρος της δράσης εξελίσσεται σε real time.





Η δράση ξεκινά με την προσπάθεια του Alberich (ενός τυραννικού dwarf, που φθονεί τη δύναμη των θεών) να αποκτήσει το περίφημο Ring of Power, που θα του επιτρέψει να ξαναδώσει στο Nibelheim τη χαμένη δόξα του, και τελειώνει με την Brunnhilde (μια Valkyrie, πολεμική θεότητα) να μάχεται εναντίον του πατέρα της, του τρομερού θεού Wotan. Το φινάλε του παιχνιδιού είναι από τα καλύτερα που έχω δει: μυθικό, θρυλικό, όπως πράγματι αξίζει σε ένα επικό adventure.

Το παιχνίδι περιέχει 6 διαφορετικούς κόσμους και πάνω από 20 3D χαρακτήρες. Ο κόσμος του είναι ολοκληρωτικά 3D, με πλήρη περιστροφή 360 μοιρών και πολλαπλές απόψεις κινηματογραφικής λήψης. Η τελική έκδοση θα περιέχει 3D animated sequences διάρκειας 70 λεπτών, δημιουργημένα από SGI graphics. Φυσικά ενσωματώνεται η ανεπανάληπτη μουσική του Richard Wagner, περιλαμβάνοντας τα κυριότερα θέματα της όπερας The Ring of the Nibelungen, εκτελεσμένης από τον περίφημο μαέστρο Sir Georg Solti και τη Φιλαρμονική της Βιέννης! Λέγεται ότι στην τελική έκδοση του παιχνιδιού θα συμπεριληφθεί ένα ξεχωριστό audio CD, που θα περιέχει όλα τα highlights αυτής της εγγραφής - και μόνο για αυτό πρέπει να αγοράσει κάποιος το συγκεκριμένο παιχνίδι. Guest star του παιχνιδιού είναι η Charlotte Rampling, που έχει δανείσει τη φωνή της στην Erda, στην αγγλική και τη γαλλική έκδοση του παιχνιδιού.



Το παιχνίδι θα απαιτεί Windows 95, Pentium 133, 16MB RAM, 8x CD-ROM, SVGA κάρτα γραφικών και κάρτα ήχου με drivers DirectX 5 συμβατούς.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη



Ultima Online: The Second Age

από την Origin

Φανταζόσασταν ποτέ add-on για ένα on-line παιχνίδι όπως το Ultima Online; Σίγουρα όχι! Όμως η Origin αποφάσισε να πρωτοτυπήσει και να δώσει στους συνδρομητές αυτού του τεράστιου on-line κόσμου κάτι περισσότερο από τα απλά mini-updates που προσφέρει σχεδόν κάθε δύο ή τρεις εβδομάδες.

Το Ultima Online: The Second Age είναι, με λίγες λέξεις, μια αναβαθμισμένη έκδοση του Ultima Online. Η retail έκδοσή του The Second Age θα διατεθεί στα καταστήματα μαζί με το Ultima Online. Το κουτί θα περιλαμβάνει το κανονικό παιχνίδι συν το The Second Age, συνοδευόμενο αυτή τη φορά από πλήρες manual, κάτι που είχε ξεφύγει της προσοχής των υπευθύνων στο αυθεντικό Ultima Online.

Βεβαίως, αν έχετε ήδη αγοράσει (και προφανώς χαίρεστε) την κανονική έκδοση του Ultima και θέλετε μόνο να την αναβαθμίσετε, δεν έχετε



παρά να περάσετε την πιστωτική κάρτα σας από άλλη μία "δοκιμασία". Οι κάτοχοι και συνδρομητές (προσέξτε, το τελευταίο έχει σημασία!) του Ultima Online πρέπει να παραγγείλουν το The Second Age μέσω της online σελίδας της Origin, όπου θα κληθούν να πιστοποιήσουν την ύπαρξη του account τους, με το να εισαγάγουν το account name και το password. Με αυτή τη διαδικασία εξασφαλίζουν τη μειωμένη τιμή του The Second Age, το οποίο θα διατεθεί στην τιμή των $19,95, εξαιρώντας τα πρόσθετα έξοδα αποστολής, που κυμαίνονται από $10, αν σταλεί μέσω του αμερικανικού ταχυδρομείου, έως περίπου $20, αν αποφασίσετε να σταλεί μέσω courier για γρηγορότερη παράδοση.



Το The Second Age θα εισαγάγει στον κόσμο του Ultima Online ένα καινούριο μέρος ονόματι The Lost Lands.



Μυστηριώδη και εγκαταλελειμμένα τοπία περιμένουν να εξερευνηθούν. Νέα (και πεινασμένα) τέρατα καραδοκούν και, βεβαίως, μυθικοί θησαυροί περιμένουν κάποιον να τους κατακτήσει! Προσωπικά έχω ήδη αρχίσει να διψάω για αίμα - των τεράτων φυσικά!

Πέραν τούτου, ο χρήστης θα έχει στη διάθεσή του αρκετά αλλαγμένο interface και τρόπο επικοινωνίας με άλλους χρήστες. Το εν λόγω interface θα διαφέρει από το προηγούμενο και θα επιτρέπει στο χρήστη να μικρύνει το παράθυρο του παιχνιδιού, ώστε να μην είναι full screen, κυρίως για να μην ανακατεύονται τα απαραίτητα εικονίδια (backpack, status window κ.λπ.) με την περιοχή του παιχνιδιού (game area). Παράλληλα, το καινούριο σύστημα συνομιλίας θα περιλαμβάνει την επιλογή συνδιάλεξης δύο ή περισσότερων χρηστών μέσα από private window καθώς και την ελευθερία αποστολής ανεξάρτητων μηνυμάτων σε οποιονδήποτε χρήστη!

Το add-on επί του παρόντος περνά από εξαντλητικά beta tests όχι μόνο από τους παραγωγούς της Origin αλλά και από περιορισμένο αριθμό χρηστών του Ultima Online, ώστε να είναι διαθέσιμο αυτό το φθινόπωρο. Το μόνο στοιχείο που δεν θα υποστεί αλλαγή θα είναι η μηνιαία συνδρομή, η οποία θα παραμείνει η ίδια για αρκετό καιρό ακόμα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στη σελίδα της Origin, στο http://www.owo.com/t2a.

Καταλήγοντας, από ό,τι φαίνεται, το The Second Age θα είναι ένα επάξιο add-on για ένα καταπληκτικό παιχνίδι. Οσοι δεν έχετε βάλει ακόμα το χέρι στην τσέπη καλύτερα να ενεργοποιηθείτε, διότι σας δίνεται μια δεύτερη ευκαιρία να γίνετε κι εσείς μέρος αυτού του φανταστικού κόσμου! Are you with us? (I hope so...)

του Γιώργου Κυριακού

China: The Forbidden City

από την Cryo

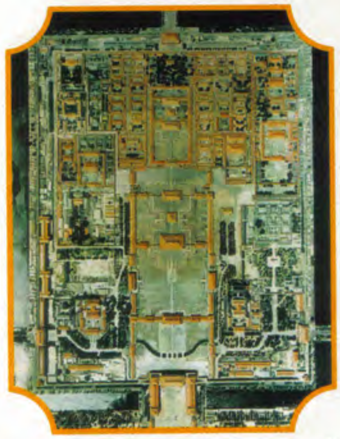
Ancient wisdom says: "Trust noone".

Οχι, δεν πρόκειται για κάποιο επεισόδιο των "X-Files" με θέμα το πασίγνωστο μοτίβο της σειράς, αλλά για ένα νέο adventure της Cryo, που εξελίσσεται στην Απαγορευμένη Πόλη της Κίνας.

H Cryo Interactive Entertainment εξελίσσεται αργά αλλά σταθερά στην κορυφαία ευρωπαϊκή εταιρία παραγωγής adventures και όχι μόνο. H Cryo μας έχει δώσει μέχρι τώρα τα Dune, Lost Eden, Dragon Lore, Atlantis, Versailles 1685 και Egypt 1156 B.C., ενώ ήδη ετοιμάζει τα China: The Forbidden City και The Ring (γι αυτό διαβάσατε ήδη) καθώς και την κυκλοφορία του Atlantis σε DVD-ROM.



Βασισμένο σε έναν γραφικό κόσμο που κόβει την ανάσα, με επίκεντρο την εκπληκτική ανακατασκευή του θρυλικού Κόκκινου Παλατιού του Πεκίνου, το παιχνίδι σας μεταφέρει πίσω στα 1775, στον κολοφώνα της αυτοκρατορικής δύναμης και εξουσίας. H δράση εξελίσσεται μέσα στον ιερό τόπο κατοικίας των αυτοκρατόρων της Κίνας, την περίφημη Απαγορευμένη Πόλη, ένα μοναδικό κέντρο εξουσίας αλλά και δολοπλοκιών.



Μόλις σας τοποθέτησαν επιτηρητή των αυτοκρατορικών ανακτόρων, μία από τις σημαντικότερες θέσεις στη χώρα. Ενώ όμως καλά καλά δεν έχετε προλάβει να δραστηριοποιηθείτε στη νέα θέση σας, ένα τρομερό και πέρα από κάθε φαντασία έγκλημα διαπράττεται από ένα μυστηριώδη άτομο που δρα μόνο του, γνωστό σχεδόν σε όλους ως "ο δαίμονας με τα κόκκινα μάτια". Οπως είναι φυσικό, ο αυτοκράτορας σας αναθέτει να λύσετε το μυστήριο. Στην πορεία σάς περιμένουν ανακαλύψεις που προκαλούν τρόμο, καθώς παλεύετε για να αποκαλύψετε μια κυριολεκτικά μακιαβελική πλεκτάνη, με επίκεντρο μια προδοσία που απειλεί τη ζωή εκατοντάδων.

Το Forbidden City είναι ένα παιχνίδι όπου μερικοί άνθρωποι θα κάνουν τα πάντα για να πετύχουν το στόχο τους, βασισμένοι σε μια σειρά μυστηριωδών φόνων, που διαδραματίζονται σε ένα εξωτικό περιβάλλον.



Θα εκστασιαστείτε με τα fullscreen γραφικά του παιχνιδιού, δημιουργημένα με την περίφημη Omni3D τεχνολογία της Cryo. Με τη συγκεκριμένη τεχνολογία θα μπορέσετε να εξερευνήσετε την εκπληκτική πολυτέλεια των εσωτερικών χώρων και των κήπων, την πονηριά των δικαστικών υπαλλήλων και την οικειότητα των αυτοκρατορικών ερωμένων, σαν να ήσαστε πράγματι εκεί τότε. Τη δράση του παιχνιδιού παρακολουθείτε σε προοπτική τρίτου προσώπου.

Το παιχνίδι θα σας προσφέρει περισσότερες από 20 ώρες συνολικού gameplay, περίπου 30 διαφορετικούς χαρακτήρες, τοποθεσίες και σκηνές από την καθημερινή ζωή της αυτοκρατορικής Κίνας, ανακατασκευασμένες χρησιμοποιώντας motion capture και την ειδική τεχνολογία ηχογράφησης OmniSync.

Για να εξασφαλίσει την ιστορική ακρίβεια, η Cryo ανέθεσε σε έναν Κινέζο ιστορικό τέχνης την ιστορική έρευνα, την ανάπλαση της εποχής και τη συλλογή όλου του πλήθους των στοιχείων που υπάρχουν στην επιλογή Reference.



Η Reference είναι προσβάσιμη κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και της λειτουργίας περιήγησης μέσω του εικονιδίου του ερωτηματικού, όταν αυτό είναι ενεργοποιημένο. Διαλέγοντάς την όμως ως ανεξάρτητη επιλογή από το αρχικό/κεντρικό μενού, μπορείτε να την εξερευνήσετε κατά θέμα, χρησιμοποιώντας το αλφαβητικό ευρετήριο (εικονίδιο αστεριού στην κάτω δεξιά πλευρά της οθόνης), μέσω των hypertexts (ενεργών λέξεων μέσα σε κάθε σελίδα) ή "ξεφυλλίζοντας" τις σελίδες που αφορούν σε συγκεκριμένο θέμα (ενεργά βέλη στη βάση κάθε σελίδας). Οι πληροφορίες που περιέχονται στη Ζώνη Τεκμηρίωσης είναι κυριολεκτικά ανεκτίμητες, καθώς παρουσιάζουν όλο το ιστορικό, πολιτιστικό, κοινωνικό και οικονομικό υπόβαθρο της εποχής και του θέματος που εξετάζουν. Ετσι, μέσω του παιχνιδιού ο καθένας μπορεί να μάθει σχεδόν τα πάντα για την αυτοκρατορική Κίνα, τη μυθική Απαγορευμένη Πόλη, τις συνήθειες της εποχής αλλά και το περιβόητο Κόκκινο Παλάτι.

Η δεύτερη δυνατότητα ονομάζεται Exploration και είναι επίσης προσβάσιμη από το αρχικό/κεντρικό μενού. Το ιδιαίτερο χαρακτηριστικό της είναι ότι μέσω αυτής μπορείτε από τη μία να επισκεφθείτε ΟΛΕΣ τις τοποθεσίες του παιχνιδιού, χωρίς να υπάρχει κάποια δράση σε αυτές (με αυτό τον τρόπο εξοικειώνεστε με το συνολικό περιβάλλον του παιχνιδιού), και από την άλλη να έχετε πρόσβαση σε διάφορες πληροφορίες, από τη στιγμή που ο κέρσορας μετατρέπεται σε ερωτηματικό. Οταν δεν εμφανίζεται το εικονίδιο του ερωτηματικού, δεν υπάρχουν διαθέσιμες πληροφορίες. Για να επιστρέψετε στο μενού υποδοχής, κάνετε κλικ στο εικονίδιο της σπείρας στην κάτω αριστερή γωνία της οθόνης.

Η τρίτη και φυσικά πληρέστερη δυνατότητα είναι να παίξετε το adventure μέσω του Game. Οποιαδήποτε στιγμή μπορείτε να έχετε πρόσβαση στο υλικό που υπάρχει για κάθε τοποθεσία όπου βρίσκεστε, κάνοντας κλικ είτε στο εικονίδιο που υπάρχει στα δεξιά του inventory σας είτε στον κέρσορα-ερωτηματικό, όπου αυτός εμφανίζεται.

Το παιχνίδι θα απαιτεί Pentium 133, Windows 95/98, 16MB RAM, DirectX συμβατή κάρτα γραφικών με 2MB μνήμη (65.000 χρώματα), 4x CD-ROM, κάρτα ήχου με DirectX συμβατούς drivers και mouse.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

20,000 Leagues: The Adventure Continues

από τη SouthPeak

Βρισκόμαστε στο έτος 2010 και στη Γη παρατηρούνται διάφορες ελλείψεις σε βασικά είδη διατροφής. Εσείς χειρίζεστε τον Will Stewart, έναν βιολόγο του οποίου αποστολή είναι να αναπτύξει μία σειρά θαλάσσιων προϊόντων στο βυθό της θάλασσας, με σκοπό αυτά να θρέψουν τους ανθρώπους στη Γη.

Στην πορεία των υποθαλάσσιων ερευνών σας ανακαλύπτετε τον περίφημο Ναυτίλο του μοναδικού Captain Nemo, ναυαγισμένο μεν αλλά ικανό να ταξιδέψει. Σύντομα θα διαπιστώσετε ότι στο σκάφος υπάρχει και το φάντασμα του Captain Nemo, το οποίο θα σας βοηθά στην αποστολή σας δίνοντάς σας διάφορες πληροφορίες.



Μια μυστηριώδης δύναμη θα σας μεταφέρει από τα νησιά Fidji στην Ατλαντίδα, στο Νότιο Πόλο.

Ο Lee Sheldon, δημιουργός και σεναριογράφος, μας εξηγεί ότι επέλεξε να δώσει ιδιαίτερα μεγάλο βάρος στους χαρακτήρες και τις συζητήσεις τους, γιατί μόνο έτσι η δράση μπορεί να έχει πραγματικό ενδιαφέρον.





Το demo του παιχνιδιού δείχνει πάρα πολύ εντυπωσιακό. Οι χώροι μοιάζουν τέλειοι, ενώ οι χαρακτήρες είναι εξαιρετικά ενδιαφέροντες. Το user interface μέσω του οποίου χειρίζεστε την περιπέτεια έχει σχεδιαστεί από την αρχή και είναι πολύ πιο φιλικό προς το χρήστη. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι και πάλι δεν υπάρχουν μερικά προβλήματα σε αυτό. Από τα πολύ σημαντικά στοιχεία του demo είναι το ότι μπορείτε να παίζετε τον τίτλο είτε σε παράθυρο, οπότε στην οθόνη εμφανίζεται όλο το user interface με το inventory κ.λπ., είτε και σε full screen γραφικά, οπότε βλέπετε σε αυτά μόνο την οθόνη δράσης. Η διπλή αυτή εναλλαγή γίνεται με τα Page Up και Page Down, ενώ για να κάνετε Quit κάνετε κλικ στο icon πάνω αριστερά, όταν φυσικά δεν βρίσκεστε σε full screen γραφικά.

Το 20,000 Leagues: The Adventure Continues φιλοδοξεί να είναι ένα graphic adventure game πρώτης γραμμής. Αρχικά η Orbital Studios, που σχεδίασε το παιχνίδι, είχε συμφωνήσει με τη Sanctuary Woods. Οταν όμως η Sanctuary Woods αποφάσισε να ασχοληθεί μόνο με τα καθαρώς εκπαιδευτικά προγράμματα, η Orbital Studios πούλησε το project στη SouthPeak Interactive.

Δουλεύοντας στενά με τη SouthPeak Interactive, ο δημιουργός Gary Winnick προσάρμοσε τη σχεδίαση του παιχνιδιού έτσι ώστε αυτό να χρησιμοποιεί τη νέα τεχνολογία της SouthPeak, New Video Reality technology.

Το 20,000 Leagues: The Adventure Continues θα είναι ο τρίτος τίτλος της εταιρίας που θα χρησιμοποιεί αυτή την τεχνική. Ο δεύτερος τίτλος, Dark Side of the Moon, χρησιμοποιεί προσχεδιασμένα backgrounds γραφικά. Το 20,000 Leagues χρησιμοποιεί έναν συνδυασμό προσχεδιασμένων backgrounds γραφικών και FMV.

Το FMV θεωρείται η τεχνολογία του αύριο. Δυστυχώς όμως μια σειρά προβληματικών παιχνιδιών, τα περισσότερα από τα οποία περιλάμβαναν κακή ηθοποιία και όχι καλής ποιότητας video, έκαναν πολύ κόσμο να γυρίσει την πλάτη στην τεχνολογία αυτή. Η SouthPeak Interactive όμως εξακολουθεί να επιμένει στην τεχνολογία της, και ο λόγος είναι σχετικά απλός: Η εταιρία αποτελεί το τμήμα που ασχολείται με τα computer games του πολύ μεγάλου κολοσσού SAS. Η SAS δραστηριοποιείται στην παραγωγή information processing tools καθώς και σε βιομηχανικά και εμπορικά εκπαιδευτικά προγράμματα.

Η εταιρία μελέτησε προσεκτικά το πρώτο της adventure, το Temüjin, και τα συμπεράσματά της έχουν ως εξής: "Το Temüjin ήταν ένα κράμα θετικών και αρνητικών στοιχείων. Παρ' ότι ήταν εντυπωσιακό ως προς τα γραφικά, από πλευρά ενδιαφέροντος δεν μπόρεσε να ξεπεράσει άλλα point & click adventures."

Το παιχνίδι θα απαιτεί Pentium και Windows 95/98.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

Φίλοι μας, σε αυτές τις σελίδες θα βρίσκετε κάθε μήνα το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, το οποίο διαμορφώνετε εσείς οι ίδιοι σύμφωνα με τις δικές σας προτιμήσεις. Συμπληρώστε λοιπόν κι εσείς το κουπόνι που θα βρείτε στη σελίδα 203 του περιοδικού, συμβάλλοντας στη διαμόρφωση του εγκυρότερου TOP TEN για PC Games που προέρχεται από εσάς, τους αναγνώστες του PC MASTER!

Τα 5 Καλύτερα Games ανά κατηγορία

ADVENTURE/RPG

1 (1) **X-FILES: THE GAME** (FOX INTERACTIVE)
2 (2) **DIABLO** (BLIZZARD)
3 (3) **HELLFIRE** (SIERRA)
4 (5) **MIGHT & MAGIC VI** (NEW WORLD COMPUTING)
5 (-) **FINAL FANTASY VII** (SQUARESOFT)

ACTION

1 (1) **QUAKE II** (id)
2 (2) **UNREAL** (EPIC)
3 (3) **TOMB RAIDER II** (CORE DESIGN)
4 (-) **WORMS 2** (TEAM 17)
5 (-) **MORTAL KOMBAT III** (MIDWAY)

STRATEGY

1 (1) **STARCRAFT** (BLIZZARD)
2 (2) **COMMANDOS** (EIDOS)
3 (3) **AGE OF EMPIRES** (MICROSOFT)
4 (4) **RED ALERT** (WESTWOOD)
5 (5) **WARCRAFT II** (BLIZZARD)

SIMULATION

1 (1) **FIFA/ WORLD CUP '98** (ELECTRONIC ARTS)
2 (2) **NEED FOR SPEED 2** (ELECTRONIC ARTS)
3 (4) **NBA LIVE '98** (ELECTRONIC ARTS)
4 (3) **TEST DRIVE 4** (ACCOLADE)
5 (-) **CIVILIZATION II** (MICROPROSE)

TOP TEN

Αποτελέσματα αναγνωστών

#		Παιχνίδι	Εταιρεία	Είδος	Αστέρια
1	-	Starcraft (1)	(BLIZZARD)	STRATEGY	☆☆☆☆☆
2	-	Commandos (2)	(EIDOS)	STRATEGY	☆☆☆
3	▲	Age of Empires (5)	(MICROSOFT)	STRATEGY	☆☆☆☆☆☆☆
4	▼	Quake II (3)	(id)	ACTION	☆☆☆☆☆☆☆☆☆
5	▼	FIFA/World Cup '98 (4)	(ELECTRONIC ARTS)	SIMULATION	☆☆☆☆☆☆☆☆☆
6	-	X-Files: The Game (6)	(FOX INTERACTIVE)	ADVENTURE	☆☆
7	▲	Diablo (9)	(BLIZZARD)	ADVENTURE	(10) ☆☆☆☆☆☆☆
8	▲	Hellfire (10)	(SIERRA)	ADVENTURE	☆☆☆☆☆
9	▼	Red Alert (7)	(WESTWOOD)	STRATEGY	(10) ☆☆☆☆☆☆☆
8	▼	Warcraft II (8)	(BLIZZARD)	STRATEGY	☆☆☆

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.

▲ Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.

▼ Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.

\- Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.

Υπάρχει ένα κλίμα σταθερότητας στο TOP 10 μας αυτό το μήνα. Δεν υπάρχει καμία νέα είσοδος, ενώ τα γνωστά παιχνίδια έχουν πάρει τις γνωστές θέσεις, όπως συμβαίνει με τα Starcraft και Commandos (πρώτη και δεύτερη θέση αντίστοιχα). Το Age of Empires δείχνει ότι ανεβαίνει στις προτιμήσεις σας, ενώ δεν ήταν να σας πούμε ότι τα Diablo και Hellfire καταποντίστηκαν, και σπεύσατε αμέσως να τα ανεβάσετε. Από καθόδους οφείλουμε να σημειώσουμε αυτές των Red Alert και Warcraft. Σταθερό στις προτιμήσεις σας παραμένει και το X-Files: The Game, κάτι που μας παραξένεψε, γιατί περιμέναμε με την "X-Files"-μανία και τα καινούρια επεισόδια της σειράς να το ανεβάσετε πολύ.

TOP 5 Καταστημάτων

#	Παιχνίδι	Εταιρεία
1	Need for Speed III	(Electronic Arts)
2	Commandos	(Eidos)
3	Dune 2000	(Westwood Studios)
4	Unreal	(Acclaim)
5	Starcraft	(Blizzard)

Ευχαριστούμε τα καταστήματα Multirama, Vertigo, Μέτρον, Big City και Computer Games Club για τη συνεργασία τους στην κατάρτιση αυτού του TOP 5.

ΑΝΤΩΝΗΣ ΚΟΥΦΑΚΗΣ

"Η Computer Alfa έχει εδραιωθεί στην ελληνική αγορά και τη συνείδηση του αγοραστικού κοινού."

Η αλυσίδα καταστημάτων Computer Alfa δραστηριοποιείται στην ελληνική αγορά Πληροφορικής εδώ και δέκα χρόνια. Θελήσαμε λοιπόν να μάθουμε τι ήταν αυτό που έκανε τη συγκεκριμένη αλυσίδα απαραίτητο κομμάτι στη ζωή των φίλων των υπολογιστών. Ο συντάκτης μας Γιάννης Κωστάκης είχει την ευκαιρία να μιλήσει με τον διευθύνοντα σύμβουλο της αλυσίδας κ. Κουφάκη.



PC Master: *Κύριε Κουφάκη, πείτε μας λίγα λόγια για την αλυσίδα καταστημάτων Computer Alfa.*

Αντώνης Κουφάκης: Η Computer Alfa κλείνει φέτος δέκα χρόνια ζωής, με έτος ίδρυσης το 1988. Ως αλυσίδα έχει εδραιωθεί στην ελληνική αγορά και στη συνείδηση του αγοραστικού κοινού για πολλούς λόγους. Μπορούμε να πούμε πως η γρήγορη εξυπηρέτηση των πελατών μας, η αξιοπιστία μας και το πλήθος των καταστημάτων (αυτή τη στιγμή είναι επτά) είναι χαρακτηριστικά που μας έχουν κάνει να ξεχωρίσουμε. Η μεγάλη ποικιλία των προσφερόμενων ειδών, οι πολύ καλές τιμές και οι δυνατότητες ευκολιών πληρωμής που έχουν οι πελάτες μας αποτελούν μερικούς ακόμη βασικούς λόγους για τους οποίους έχουν αναδειχτεί τα καταστήματά μας.

PCM: *Τι σας ώθησε να ξεκινήσετε μια αλυσίδα τέτοιων καταστημάτων;*

Α.Κ.: Νομίζω ήταν μια ανάγκη της εποχής. Οταν ξεκινήσαμε, δεν υπήρχαν παρόμοιες αλυσίδες παρά μόνο κάποιες μικρές κατά τόπους επιχειρήσεις. Ξέραμε το αντικείμενο καλά και θελήσαμε να προσφέρουμε στον κόσμο ένα μέρος όπου θα μπορούσε πάνω απ' όλα να εξυπηρετηθεί, και εκείνος με τη σειρά του μας προτίμησε και μας έφτασε εδώ που είμαστε.

Εμείς ως κατάστημα είμαστε έτοιμοι να βοηθήσουμε και να συμβουλέψουμε τους πελάτες μας για την αναβάθμιση που θέλουν να κάνουν, είτε έχουν αγοράσει το μηχάνημα από εμάς είτε όχι, δίνοντάς τους αυτό που έχουν ζητήσει χωρίς να τους χρεώσουμε κόστος εργασίας, κάτι που θα το βρουν μόνο στα Computer Alfa.

PCM: *Υπάρχει ανταγωνισμός, και αν ναι, τι κάνετε εσείς για να αντιμετωπίσετε αυτό το φαινόμενο;*

Α.Κ.: Ανταγωνισμός υπάρχει μέσα σε υγιή πλαίσια θέλω να πιστεύω. Ως κατάστημα είναι αδύνατον να εθελοτυφλούμε λέγοντας ότι δεν είμαστε στη μάχη του ανταγωνισμού. Αυτό που κάνουμε είναι να υπάρχουμε στην αγορά με τις πιο συμφέρουσες για τους πελάτες μας τιμές και πάντα με τη μεγαλύτερη ποικιλία σε προϊόντα.

PCM: *Το φαινόμενο της πειρατείας είναι γνωστό. Πείτε μας λίγα λόγια για το θέμα.*

Α.Κ.: Είναι ένα θέμα που, εμάς τουλάχιστον, δεν μας απασχολεί καθόλου γιατί ό,τι υπάρχει στο μαγαζί μας από πλευράς λογισμικού είναι αυθεντικό. Τασσόμαστε υπέρ αυτών που διώκουν την πειρατεία και κατακρίνουμε αυτούς που κλέβουν την πνευματική ιδιοκτησία ανθρώπων που έχουν κοπιάσει. Υπερήφανα μπορούμε εδώ να αναφέρουμε πως είμαστε μία από τις δέκα εταιρίες Gold Partners της Microsoft στην Ελλάδα.

PCM: *Σήμερα οι κάτοχοι Η/Υ αναβαθμίζουν σε τακτά χρονικά διαστήματα τους υπολογιστές τους. Πώς αντιμετωπίζετε αυτήν την κατάσταση;*

Α.Κ.: Εμείς ως κατάστημα είμαστε έτοιμοι να βοηθήσουμε και να συμβουλέψουμε τους πελάτες μας για την αναβάθμιση που θέλουν να κάνουν, είτε έχουν αγοράσει το μηχάνημα από εμάς είτε όχι, δίνοντάς τους αυτό που έχουν ζητήσει χωρίς να τους χρεώσουμε κόστος εργασίας, κάτι που θα το βρουν μόνο στα Computer Alfa. Τώρα για τις αναβαθμίσεις, αυτό που έχω να πω είναι πως πρόκειται για αναγκαίο κακό. Αν κάποιος θέλει να είναι

στην πρώτη γραμμή, πάντα ενημερωμένος και στην αιχμή της τεχνολογίας, αναγκαστικά θα καταφύγει σε αυτή τη λύση.

PCM: *Πείτε μας τι είναι αυτό που κατά τη γνώμη σας ξεχωρίζει στα μαγαζιά της αλυσίδας;*

Α.Κ.: Στα καταστήματά μας οι χρήστες θα βρουν περί τα 8.000 διαφορετικά προϊόντα με πολύ καλές τιμές και εγγύηση, ενώ δεν θα χρειαστούν ποτέ να καταφύγουν στις αντιπροσωπίες σε περίπτωση βλάβης, γιατί εκτός των άλλων παρέχουμε εξουσιοδοτημένο σέρβις. Κάτι σημαντικό που θέλω να αναφέρω είναι ότι έχουμε δημιουργήσει μια άμεση σχέση με τους πελάτες μέσα από τον server μας στο Internet. Συγκεκριμένα, μπορεί ο καθένας να επισκεφθεί την ηλεκτρονική μας σελίδα, η οποία





Εδώ βρίσκεται το κεντρικό κατάστημα της "Computer Alfa" στον Πειραιά.

βρίσκεται στη διεύθυνση: http://www.acom.gr, και εκτός από τα προϊόντα που μπορεί να δει, μπορεί να φτιάξει κομμάτι-κομμάτι μόνος του τον υπολογιστή του και να υπολογίσει την τιμή, κάτι εντελώς πρωτοποριακό για τα ελληνικά δεδομένα.

PCM: *Εχετε ασχοληθεί καθόλου με τα παιχνίδια; Ποια είναι η γνώμη σας γι' αυτά;*

Α.Κ.: Καταρχήν, στα καταστήματά μας έχουμε μια μεγάλη ποικιλία από παιχνίδια, νομίζω δε ότι, όπως όλα τα προγράμματα, έτσι και αυτά έχουν το κοινό τους. Υπάρχει μια φοβερή ανάπτυξη σε αυτόν τον τομέα και δεν χρειάζεται να το κρύψω πως ανήκω και εγώ στους φίλους κάποιων παιχνιδιών.

PCM: *Ποιες είναι οι ηλικίες που επισκέπτονται τα καταστήματά σας;*

Α.Κ.: Απευθυνόμαστε σε ένα ευρύ φάσμα ηλικιών και απαιτήσεων. Οι ηλικίες των πελατών μας ξεκινάνε από οκτώ ή δέκα ετών και φτάνουν μέχρι και ανθρώπους εξήντα πέντε ετών. Καλύπτουμε όλες τις απαιτήσεις του κοινού, είτε αυτές αφορούν στους home users είτε στους επαγγελματίες, ταυτόχρονα δε, παρέχουμε υπηρεσίες που δύσκολα μπορούν να αρνηθούν.

PCM: *Θα θέλαμε να μοιραστείτε μαζί μας τα μελλοντικά σχέδια της εταιρίας.*

Α.Κ.: Πρώτο μέλημά μας είναι να αναπτύξουμε το δίκτυο των καταστημάτων Computer Alfa ακόμα περισσότερο, ει δυνατόν να βρεθούμε σε κάθε γειτονιά της Αθήνας και σε κάθε μεγάλη επαρχιακή πόλη της Ελλάδας. Μελετάμε την εκδοχή να χρησιμοποιήσουμε το σύστημα franchising εκτός Αθηνών, ενώ για την Αττική θα αναπτυχθούμε με δικά μας καταστήματα. Εχουμε ήδη το πρώτο μας κατάστημα με το προαναφερόμενο σύστημα στην Πάτρα, το οποίο πηγαίνει πάρα πολύ καλά. Αλλος ένας από τους στόχους που έχουμε ως εταιρία είναι να γίνουμε ακόμα πιο ποιοτικοί και ανταγωνιστικοί, προσφέροντας τις καλύτερες υπηρεσίες και τα καλύτερα προϊόντα. PC

Στη στήλη αυτή θα βρίσκετε μίνι - συνεντεύξεις από στελέχη του χώρου της ελληνικής αγοράς Πληροφορικής, οι απόψεις των οποίων σίγουρα παρουσιάζουν ξεχωριστό ενδιαφέρον.



ENCARTA 99

Το παγκόσμιο πρότυπο στις εγκυκλοπαίδειες ξαναχτυπά!

του Γιάννη Κωστάκη
colwyn@compulink.gr

Η εγκυκλοπαίδεια Encarta της Microsoft αποτελεί σήμερα, χάρη σε αυτά που προσφέρει, μία εφαρμογή διεθνώς αναγνωρισμένη. Πλούσια σε ύλη, φωτογραφικό υλικό και πληροφορίες, είναι ίσως ένα από τα καλύτερα ξενόγλωσσα εκπαιδευτικά προγράμματα που κυκλοφορούν.

Η καινούρια έκδοσή της, με τίτλο Encarta 99, συνεχίζει στο ίδιο μοντέλο με τις προγενέστερες κυκλοφορίες, συνδυάζοντας εμπεριστατωμένα άρθρα με την τελευταία λέξη της τεχνολογίας στο χώρο του multimedia. Τα πρωτοποριακά εργαλεία ανεύρεσης πληροφοριών και η ευκολία στη χρήση την καθιστούν απαραίτητη για τον καθένα. Ολοι μπορούν να βρουν αυτό που τους ενδιαφέρει άμεσα και γρήγορα μέσα από μεγάλη γκάμα θεμάτων, είτε αναζητούν κάτι συγκεκριμένο είτε προσεγγίζουν τη γνώση πιο σφαιρικά. Περιέχει περισσότερες πληροφορίες από ό,τι μια παραδοσιακή εγκυκλοπαίδεια τριάντα τόμων και είναι σίγουρα πιο ελκυστική. Ετσι έχετε μια βιβλιοθήκη στο σπίτι σας, πάντα διαθέσιμη να σας δώσει λύση σε αυτό που ψάχνετε. Ενημερωθείτε για θέματα που δεν μπορεί να βάλει ο νους σας, έχοντας στη διάθεσή σας περισσότερα από 30.000 άρθρα, εμπλουτισμένα με εικόνες και ανεπανάληπτα multimedia χαρακτηριστικά, που κάνουν και τις δυσκολότερες έννοιες εύκολες στην κατανόηση. Ανακαλύψτε μόνοι σας τόπους που δεν έχετε επισκεφτεί με το γεωγραφικό άτλαντα από όλες τις χώρες του κόσμου. Μάθετε τα ήθη και τα έθιμα κάθε χώρας, ακούστε την τοπική μουσική της και κάνετε συγκρίσεις πάνω σε θέματα οικονομίας, κλίματος ή πληθυσμού.

Αλλο ένα από τα χαρακτηριστικά που μας έκανε μεγάλη εντύπωση είναι το ότι η Encarta δεν μένει ποτέ στάσιμη, αφού ο χρήστης έχει τη δυνατότητα, επιλέγοντας τον browser της προτίμησής του και με σύνδεση στο Internet, να επισκεφτεί περισσότερα από 5.000 links που έχει διαλέξει η συντακτική ομάδα του προγράμματος. Επίσης μπορεί να επιλέξει το κείμενο που τον ενδιαφέρει και να το δουλέψει σε κάποιον επεξεργαστή κειμένου ή να επεξεργαστεί ακόμα και τις εικόνες που συνοδεύουν τα άρθρα. Οι ανωτέρω επιλογές είναι ιδανικές για φοιτητές ξενόγλωσσων πανεπιστημίων, γιατί κατ' αυτό τον τρόπο οι εργασίες τους αποκτούν την απαραίτητη επαγγελματική όψη.

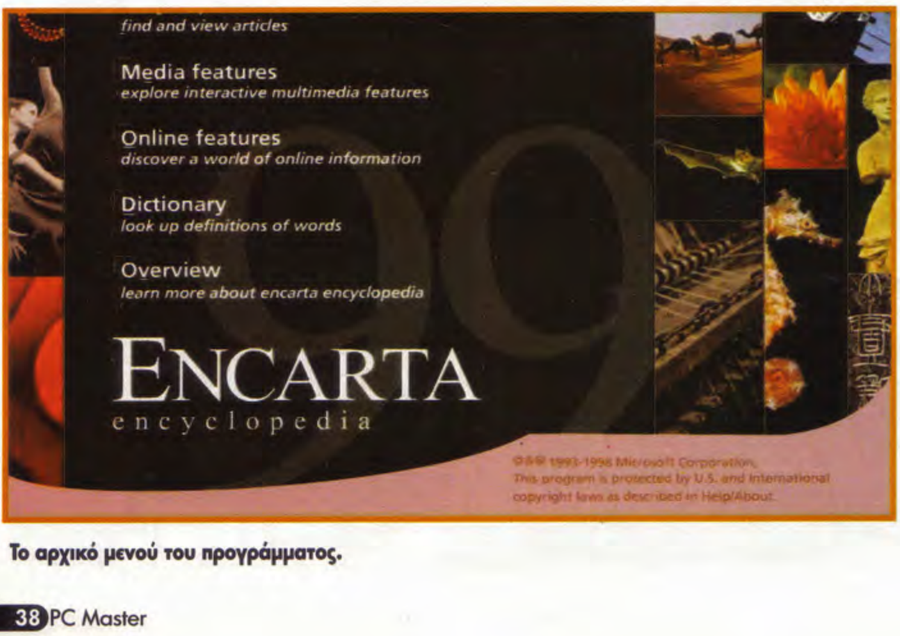


Ενα ταξιδάκι στο παρελθόν.

Από άποψη δεδομένων και σε σχέση με παρόμοια προγράμματα, διαπιστώσαμε ότι οι συγγραφείς των λημμάτων κουράστηκαν αρκετά, προκειμένου να παρουσιάσουν ένα σύνολο που δεν περιέχει ανακρίβειες ή λανθασμένες πληροφορίες. Αν και δεν εξετάσαμε όλα τα λήμματα, καθώς ο όγκος τους είναι τεράστιος, αυτά που είδαμε ήταν επιστημονικά ορθά. Ιδιαίτερη σημασία δώσαμε στο γνωστό πρόβλημα της ονομασίας των Βόρειων γειτόνων μας, και με χαρά διαπιστώσαμε ότι αυτοί που χρειάζεται έχουν μάθει το μάθημά τους. Μη βιαστείτε να μας κατακρίνετε ως εθνικιστές, αλλά πάντα, σε όλες τις εγκυκλοπαίδειες που παίρνουμε για παρουσίαση, το πρώτο που κοιτάμε είναι αυτό. Ο λόγος είναι γνωστός. Τέτοια προγράμματα μπαίνουν σε πολλά σπίτια και βλέπονται από εξίσου πολλά άτομα. Φανταστείτε λοιπόν τι συμβαίνει σε περίπτωση ύπαρξης λανθασμένων ή ανακριβών πληροφοριών.

Δεν απογοητευτήκαμε καθόλου από το γραφικό περιβάλλον της Encarta, το οποίο είναι ευχάριστο και δεν κουράζει το χρήστη χρησιμοποιώντας έντονα χρώματα. Εντούτοις ακόμα και αν δεν σας αρέσει, υπάρχουν επιλογές για να το προσαρμόσετε σύμφωνα με τις απαιτήσεις της δουλειάς σας.

Το πρόγραμμα κυκλοφορεί σε δύο πακέτα. Η πρώτη -απλή- έκδοση αποτελείται από δύο CDs, ενώ κυκλοφορεί και η έκδοση Deluxe με περισσότερα άρθρα σε τρία CDs. Αυτό που μας απογοήτευσε λίγο είναι το ότι το πρόγραμμα είναι στα αγγλικά και ο χρήστης πρέπει να γνωρίζει καλά τη γλώσσα. Αν και πιστεύουμε ότι σήμερα το επίπεδο των Ελλήνων όσον αφορά στη γνώση της αγγλικής είναι αρκετά υψηλό, ωστόσο το προαναφερθέν σημείο δεν παύει να αποτελεί πρόβλημα για μερικούς.



Το αρχικό μενού του προγράμματος.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Microsoft
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486DX/50MHz ή ανώτερο, λειτουργικό σύστημα Win 95/98/NT, 8MB RAM (Win95)/16MB RAM (Win98/NT), 30MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο, διπλής ταχύτητας CD-ROM, SuperVGA ικανή για τουλάχιστον 256 χρώματα και μικρότερη ανάλυση 640x480, Microsoft mouse ή συμβατό, κάρτα ήχου με ηχεία ή ακουστικά
ΔΙΑΘΕΣΗ: Microsoft Ελλάς, Λ. Κηφισίας 64, τηλ.: 6806775-9

MICROSOFT FREESTYLE PRO

Ο καινούριος φίλος του gamer

του Σωτήρη Μπέλλου

Το νέο gamepad της Microsoft, το Freestyle Pro, φιλοδοξεί να συνεχίσει την επιτυχημένη παράδοση της σειράς Sidewinder, που έχει επάξια δημιουργήσει ένα πολύ καλό όνομα, χάρη κυρίως στην εργονομία της αλλά και τις πολλές δυνατότητες που δίνει στον παίκτη.

Το Freestyle Pro, ακολουθώντας ανάλογη πολιτική, ενσωματώνει την τελευταία λέξη της gamepad εργονομίας. Δεν νομίζω η σειρά των Sidewinder να έχει αφήσει κανέναν παραπονεμένο σε αυτό τον τομέα, κάτι που δεν θα συμβεί ούτε στην περίπτωση του Freestyle Pro. Είναι σχεδιασμένο κατά τέτοιο τρόπο ώστε επιτρέπει την άνετη χρήση όποιου συνδυασμού πλήκτρων θέλετε, ενώ σε καμία περίπτωση δεν πρόκειται να σας κουράσει, ακόμα και μετά από gaming μέχρι τελικής πτώσεως. Αρκετά ελαφρύ, χωρίς όμως να του λείπει ο απαραίτητος για την εργονομία όγκος, περιέχει δύο αρκετά μεγάλες χειρολαβές (μία για κάθε παλάμη), η χρήση των οποίων είναι πολύ άνετη, και συνολικά 13 πλήκτρα. Ο τυπικός σταυρός δεν υπάρχει, αφού στη θέση του φιγουράρει εντυπωσιακά ένα είδος D-pad, ένα σχεδόν κυκλικό πλήκτρο που ευθύνεται για την κίνηση. Λίγο πάνω από αυτό τοποθετείται το πλήκτρο Sensor, που όταν ενεργοποιηθεί (το LED του gamepad γίνεται πράσινο) μετατρέπει το gamepad σε ένα analog-style χειριστήριο, ενώ όταν είναι απενεργοποιημένο (το LED είναι κόκκινο) το Freestyle Pro λειτουργεί βάσει της ψηφιακής ακρίβειας ενός κανονικού gamepad. Συγκεκριμένα, στην πρώτη περίπτωση το D-pad καθορίζει το οπτικό πεδίο σας - αν δηλαδή πιέσετε το "Πάνω", θα δείτε τον ήρωα που ελέγχετε να κοιτά προς τα πάνω (δοκιμάστηκε στο συνοδευτικό Motocross Madness)! Στη δεύτερη περίπτωση απλώς... κινείτε αυτό που ελέγχετε κατά τα γνωστά (πάνω, κάτω, διαγώνια κ.λπ.). Τα υπόλοιπα πλήκτρα περιλαμβάνουν 6 fire buttons (τα A, B, C και X, Y, Z) στο επίπεδο του D-pad, δύο triggers στο πίσω μέρος του gamepad, ένα πλήκτρο Throttle, ένα πλήκτρο Start και ένα πλήκτρο Shift. Τα πλήκτρα είναι προγραμματιζόμενα, δηλαδή μπορείτε να θέσετε π.χ. την κίνηση "διαγώνια και κάτω αριστερά" να αντιπροσωπεύεται από το πλήκτρο "Z". Μην ανησυχείτε για το αν θα μπορέσετε να προγραμματίσετε όλες τις κινήσεις που θα βάλετε στο νου σας, και αυτό διότι υπάρχουν μέχρι και 32 διαθέσιμες. Το Shift είναι ένα επίσης χρησιμότατο πλήκτρο. Αν παίζετε, για παράδειγμα, κάποιο action shooter πρώτου προσώπου και δεν σας έχουν μείνει πλήκτρα ελεύθερα, προκειμένου να μη χρησιμοποιήσετε το πληκτρολόγιο για το γνωστό σας "cycle weapons" προγραμματίζετε τη συγκεκριμένη λειτουργία να εκτελείται π.χ. από το Shift και το fire button "A". Ετσι η χρήση του πληκτρολόγιου περιορίζεται αισθητά (οπότε γνωρίζετε τι πρέπει να κάνετε: πολυθρόνα, ποπ κορν, φραπέ κ.λπ.).

Συνολικά το Freestyle Pro μου έκανε άριστη εντύπωση, όχι μόνο ως gamepad, που πιστεύω ότι είναι ιδανική επιλογή για τον απαιτητικό gamer και όχι μόνο, αλλά και ως πακέτο. Εκτός από το manual (μεταξύ μας, δεν γράφει σχεδόν τίποτε για το gamepad, αφού είναι γεμάτο από τις ατέλειωτες νομικές αράδες της Microsoft σε... 40 γλώσσες), περιλαμβάνει έναν adaptor για USB port και ένα συνοδευτικό CD με το απαραίτητο software καθώς και ολόκληρη την έκδοση του Motocross Madness! Με το εν λόγω παιχνίδι το Freestyle Pro συνεργάστηκε άψογα, αλλά ως λίγο καχύποπτοι (αυτό έλειπε, να μη δούλευε σωστά το gamepad της Microsoft με παιχνίδι της ίδιας), κρίναμε αναγκαίο το test drive (ή μάλλον test play) και στα γρήγορα αντανακλαστικά που απαιτεί ένα παιχνίδι ξύλου (Street Fighter Alpha). Το Freestyle Pro τα έβγαλε εις πέρας και εκεί, κάνοντας τις ψηφιακές γροθιές ένα είδος απόλαυσης (μη σχολιάσετε...).

ΤΟ MOTOCROSS MADNESS

Αν είστε φίλοι των cross μηχανών και δεν έχετε δει το παιχνίδι, τότε τι να σας πω... είστε απαράδεκτοι! Πρόκειται για ένα πολύ γρήγορο, 3D accelerated game, που εξομοιώνει τη motocroos δράση με εντυπωσιακά 3D γραφικά και υψηλές ταχύτητες. Ρεαλισμός αλλά και γέλιο, με τις ατέλειωτες βουτιές του αναβάτη στο χώμα! Αν μια τέτοια κατάσταση σας κινεί το ενδιαφέρον και διαθέτετε 3D επιτάχυνση, τότε μην το χάσετε με τίποτα.



ΕΤΑΙΡΙΑ: Microsoft
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: P-90, W95/98, SoundBlaster ή συμβατή, 16MB RAM, 25MB στο σκληρό, 4x CD-ROM, SVGA, 256 color monitor
ΔΙΑΘΕΣΗ: Microsoft Hellas, Λ. Κηφισίας 64, τηλ.: 6807775-9

ΣΤΑΘΜΟΣ ΤΗΣ ΤΕΧΝΗΣ

Μια πινακοθήκη στο σπίτι σας

του Γιάννη Κωστάκη
colwyn@compulink.gr

Πάντα ήμουν φίλος της τέχνης. Κάποιο φεγγάρι μάλιστα υπήρξα σπουδαστής σχολής που είχε να κάνει με γραφικές τέχνες. Είναι ωραίο να ξέρεις πέντε πράγματα για κάποιους ανθρώπους που με τα πινέλα, τα λάδια και τις ακουαρέλες τους σχημάτιζαν τις απόψεις τους στον καμβά. Φανταστείτε λοιπόν τη χαρά μου όταν πήρα στα χέρια μου το CD "Σταθμός της Τέχνης" των εκδόσεων Καστανιώτης για μια ανάλυση.

Το CD φιλοξενεί πέντε ζωγράφους που με τη δουλειά τους σφράγισαν τη ζωγραφική του 20ού αιώνια, σε μια αναλυτική interactive παρουσίαση του έργου και των εργαστηρίων τους. Οδηγός στο πρόγραμμα είναι μια φανταστική καρικατούρα, ένα πάρα πολύ επιτυχημένο δημιούργημα των κατασκευαστών του τίτλου, ο κύριος Πινέλος. Ενα πινέλο με γαλλικό μπερέ, υπογένειο, κάπα και παπιγιόν είναι ό,τι



Καλώς ήρθατε στον σταθμό της τέχνης.

πιο ευχάριστο και διασκεδαστικό μπορεί να σας ξεναγήσει σε ένα τέτοιο πρόγραμμα.

Αν και το πρόγραμμα απευθύνεται αρχικά σε παιδιά, μπορεί άνετα να παρακολουθηθεί και από μεγαλύτερους, αφού η τέχνη είναι κάτι που "μιλά" σε όλους μας. Η όλη δομή της ξενάγησης ξεκινά με εμάς, τους τελικούς αποδέκτες των γνώσεων, να φτάνουμε σε έναν σιδηροδρομικό σταθμό. Εκεί βγάζουμε εισιτήρια από μια περίεργη εκδοτική μηχανή, αφήνουμε τη λάμψη του laser να μας υποδείξει σε ποιο τούνελ να κατευθυνθούμε, ενώ αμέσως μετά επιβιβαζόμαστε στο παράξενο τρένο που θα μας ταξιδέψει πίσω στο χρόνο. Πέντε σταθμοί μάς περιμένουν: Αυτοί που οδηγούν στα εργαστήρια όπου δούλεψαν οι Πικάσο, Μαγκρίτ, Μάλεβιτς, Γουόρχολ και ο δικός μας Τσαρούχης.



Παίξτε με τα παιχνίδια του κ. Πινέλου.

Το ταξίδι δεν κρατά παρά ελάχιστα δευτερόλεπτα, αφού για να μπορέσει μια τέτοια μηχανή να ταξιδέψει στο χρόνο μόνο με τεράστιες ταχύτητες το καταφέρνει. Προτού καλά καλά προλάβουμε να ολοκληρώσουμε το όνομα του ζωγράφου που επιλέξαμε να επισκεφτούμε, φτάνουμε στο εργαστήριό του. Εκεί ο ίδιος μας περιμένει ως καλός οικοδεσπότης, για να μας μιλήσει για την μποέμικη ζωή του ως ζωγράφος, να μας βοηθήσει να κατανοήσουμε το έργο του και να γνωρίσουμε τα μυστικά της τέχνης του. Θα δούμε τους γνωστότερους από τους πίνακές του, ενώ με έναν μυστηριώδη και συνάμα μαγικό τρόπο αυτοί θα ζωντανέψουν, θα αρχίσουν να κινούνται και να μας μιλούν, εξηγώντας μας τα πάντα γύρω από τα μυστικά της εικόνας και των χρωμάτων. Αφού ευχαριστήσουμε τον ευγενικό οικοδεσπότη, μπορούμε να ασχοληθούμε με τα παιχνίδια που υπάρχουν στο πακέτο, αφού η γνώση που συνοδεύεται από τη διασκέδαση είναι ο καλύτερος συνδυασμός. Ο καλός μας φίλος κύριος Πινέλος θα μας κάνει ερωτήσεις γνώσεων γύρω από όσα μάθαμε ή ξέρουμε ήδη, μας επιφυλάσσει δε πολλές εκπλήξεις όταν απαντάμε σωστά. Η διασκέδαση δεν σταματά εδώ, καθώς στο πακέτο υπάρχει επίσης πρόγραμμα δημιουργίας δικών μας ζωγραφικών έργων, τα οποία μπορούμε να σώσουμε στον υπολογιστή μας, να τα εκτυπώσουμε ή ακόμα και να τα τελειοποιήσουμε με τις μπογιές και τα πινέλα μας. Επιπλέον έχουμε τη δυνατότητα να τα στείλουμε στην ηλεκτρονική διεύθυνση του προγράμματος: artstation@kastaniotis.com, για να εκτεθούν στην Παιδική Πινακοθήκη του Σταθμού της Τέχνης. Σε περίπτωση που διαθέτουμε δική μας σύνδεση στο Internet, μπορούμε να επισκεφτούμε την ηλεκτρονική σελίδα του προγράμματος στη διεύθυνση: http://www.kastaniotis.com/artstation.

Συνοψίζοντας, το πακέτο αποτελεί μια εξαιρετική δουλειά και αξίζει την προσοχή σας, ακόμα και αν δεν ανήκετε στην τρυφερή ηλικία στην οποία απευθύνεται, γιατί η γνώση σε θέματα που αφορούν στην τέχνη είναι δικαίωμα όλων.

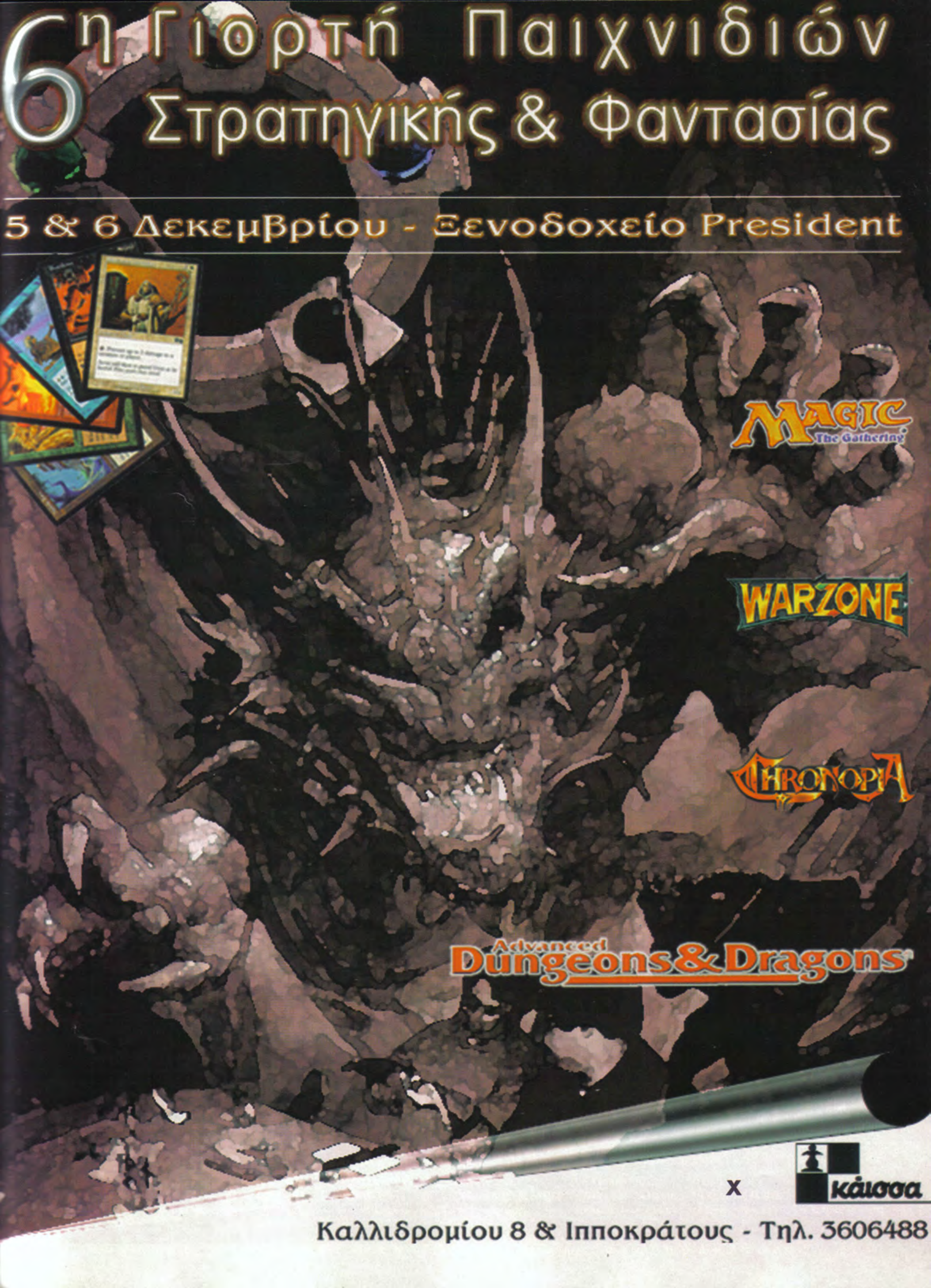
ΕΤΑΙΡΙΑ: Καστανιώτης
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: PC 486/66MHz ή ανώτερο, λειτουργικό σύστημα Windows 95, 12MB RAM, CD-ROM διπλής ταχύτητας, οθόνη SVGA 256 χρωμάτων με χαμηλότερη ανάλυση 640x480, κάρτα ήχου 16-bit, QuickTime έκδοση 2.1.2 ή νεότερη
ΔΙΑΘΕΣΗ: Εκδόσεις Καστανιώτη Α.Ε., Ζαλόγγου 11, 106 78 Αθήνα, τηλ.: 3301208

REVENGE OF ARCADE

Αχ! Πού πήγαν οι καλές εποχές;

του Γιάννη Κωστάκη
colwyn@compulink.gr

Οι παλιές, καλές εποχές των ηλεκτρονικών με ψυχή και gameplay δυστυχώς έχουν περάσει ανεπιστρεπτί. Σήμερα, αν κάνει κάποιος μια βόλτα στις αίθουσες arcade, αυτό που θα δει σίγουρα είναι ηλεκτρονικά με έξοχα τρισ-





Το κλασικό είναι πάντα το καλύτερο.

διάστατα γραφικά και υπέροχο ήχο (αν καταφέρει να τον ακούσει, με τόση βαβούρα που επικρατεί σε τέτοιες αίθουσες), που όμως δυστυχώς δεν έχουν αυτό το "κάτι" που είχαν κάποτε παιχνίδια όπως το Ms Pacman ή το Mappy. Το ίδιο ισχύει στην περίπτωση πολλών σημερινών παιχνιδιών για το PC.

Δεν είναι λοιπόν περίεργη η ανάγκη που παρουσιάζεται τον τελευταίο καιρό για αναβίωση αυτών των παιχνιδιών με τον ένα ή τον άλλο τρόπο. Ετσι, υπάρχουν οι πιστές εξομοιώσεις μέσω emulators ή οι ανακατασκευές τους για όλες τις γνωστές πλατφόρμες. Η Microsoft, σε μια προσπάθεια εξιλέωσης για την ταλαιπωρία στην οποία μας υποβάλλει καθημερινά με τα προβλήματα των λειτουργικών της, και βλέποντας πόσο πολλή απήχηση έχει στον κόσμο η μανία των emulators, αποφάσισε να ξαναφέρει στις οθόνες μας σε μια συλλογή πέντε arcade παιχνίδια από τη δεκαετία του '80. Ομολογώ πως είμαι νοσταλγός του παρελθόντος, μου αρέσουν τα παιχνίδια του είδους και πράγματι ενθουσιάστηκα με αυτό το πακέτο. Σημειώστε δε ότι πρόκειται για τη δεύτερη ανάλογη προσπάθεια της εταιρίας, καθώς παλαιότερα είχε κυκλοφορήσει το Return of the Arcade, βασισμένο ακριβώς στα ίδια πρότυπα.

Η περιβόητη συλλογή περιλαμβάνει τα εξής παιχνίδια: Ms Pacman, Rally-X, Xevious, Mappy και Motos, που είναι πιστή εξομοίωση των arcade της Namco. Με άλλες λέξεις, η εταιρία ανακατασκεύασε τις ROM των ηλεκτρονικών σε μορφή αρχείου και, με έναν εξομοιωτή δικής της κατασκευής, μας επιτρέπει να τα τρέξουμε και να ξαναζήσουμε τις εποχές κατά τις οποίες τα αδηφάγα μηχανήματα κατάπιναν σαν τρελά τα κέρματά μας. Θα δείτε ακόμα και το self test που έκανε το μηχάνημα όταν άνοιγε, ενώ για να παίξετε θα χρειαστεί να βάλετε και πάλι νομίσματα, μόνο που αυτή τη φορά είναι πλασματικά και δεν θα σας τελειώσουν ποτέ. Για όσους δεν γνωρίζουν τα ανωτέρω παιχνίδια (αν και δεν νομίζω να υπάρχουν τέτοια άτομα), αναφέρουμε ότι πρόκειται για arcade παιχνιδάκια απλά στη σύλληψη και το gameplay, που δεν απαιτούν τίποτα περισσότερο από λίγη ταχύτητα.

Στο Ms Pacman θα κατευθύνετε τη σύντροφο του γνωστού χαρακτήρα σε δυσκολότερους λαβυρίνθους, με περισσότερους εχθρούς και bonuses.

Το Rally-X είναι ένας πρόγονος των σημερινών rally sims. Οδηγήστε το αυτοκίνητό σας σε διάφορες πίστες, συλλέξτε όσες περισσότερες σημαιούλες μπορείτε και αποφύγετε τους αντίπαλους οδηγούς, που τρέχουν γρηγορότερα από εσάς.

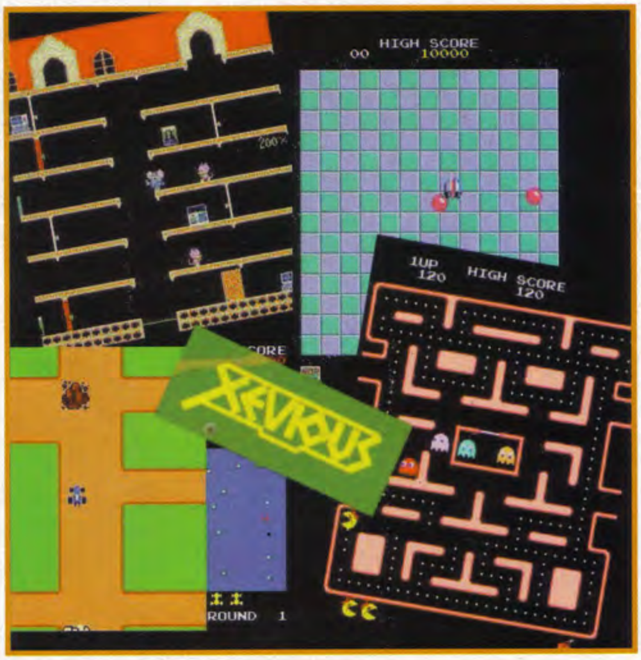
Το Xevious θα ενθουσιάσει τους φίλους των shoot'em up, καθώς εντάσσεται στη συγκεκριμένη κατηγορία.

Ο Mappy είναι ο μόνος ποντικός που... κυνηγά γάτες! Βοηθήστε το γλυκούλη φίλο μας, ο οποίος ως αστυνομικός έχει αναλάβει το βαρύ χρέος να συλλάβει όλες τις γάτες-ληστές.

Το Motos αποτελεί ένα σπάνιο συλλεκτικό παιχνίδι. Σε μια φουτουριστική βάση, οδηγήστε το διαστημόπλοιό σας στο αχανές διάστημα εμβολίζοντας τους αντιπάλους σας.

Σε όλα τα παιχνίδια μπορείτε να επέμβετε στο επίπεδο δυσκολίας, να αυξήσετε τις ζωές και να αλλάξετε τα πλήκτρα χειρισμού. Το CD περιλαμβάνει επίσης playable demos από πολλά άλλα γνωστά παιχνίδια της Microsoft, όπως το Age of Empires ή το Motocross Madness.

Μπορεί οι νεότεροι από εσάς να θεωρείτε τελείως άσκοπο το να ασχοληθείτε με ένα τέτοιου είδους πακέτο ή, ακόμα, βλέποντας τα οκτώ (!) χρώματα του Ms Pacman να πάθετε ένα είδος αναφυλαξίας. Τότε, πιστέψτε με, το πακέτο δεν είναι για σας. Αν πάλι θέλετε να δείτε ποιοι ήταν οι πρόγονοι των παιχνιδιών που παίζετε σήμερα, τότε αξίζει να του ρίξετε έστω και μια κλεφτή ματιά. Είμαι σίγουρος πως θα ενθουσιαστείτε. Για τους μεγαλύτερους τώρα, και μάλιστα για όσους μεγάλωσαν με τέτοια παιχνίδια, δεν έχω να γράψω τίποτα άλλο. Σίγουρα το πακέτο συνιστά μια καλή πρόταση για ένα μικρό ταξιδάκι στο παρελθόν. Η διασκέδαση είναι εγγυημένη.



Ολα τα παιχνίδια της συλλογής.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Microsoft
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 90 ή ανώτερο, λειτουργικό σύστημα Win 95/98/NT, 16MB RAM, 36MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο, DirectX 5.2 συμβατή κάρτα γραφικών και ήχου, διπλής ταχύτητας CD-ROM, Microsoft mouse ή συμβατό, προαιρετικά joystick ή joypad
ΔΙΑΘΕΣΗ: Microsoft Ελλάς, Λ. Κηφισίας 64, τηλ.: 6806775-9

Επιμέλεια: Ιάσονας Δούζας

... ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

Τα "μάτια" του PC σας!





Στο "Πριν αγοράσετε" αυτού του μήνα γίνεται αναφορά στις νεότερες κάρτες γραφικών που ήδη υπάρχουν ή θα εμφανιστούν λίαν συντόμως στην ελληνική αγορά. Ολοι οι κατασκευαστές έχουν στρέψει την προσοχή τους στο 3D, ενώ, όπως θα διαπιστώσετε αν κάνετε μια βόλτα στα καταστήματα, οι τεράστιες ποσότητες μνήμης που διαθέτουν τα νέα προϊόντα δεν συνοδεύονται από αυξημένο κόστος.

Η ATI παρουσίασε τη νέα σειρά καρτών γραφικών της που βασίζεται στον πανίσχυρο επεξεργαστή Rage 128. Το εν λόγω chip διαθέτει εξαιρετικές δυνατότητες στην επιτάχυνση ψηφιακού video MPEG2 (DVD), χάρη σε μία υποστηριζόμενη τεχνική που εφαρμόζεται για πρώτη φορά σε ολοκληρωμένο του είδους. Η καλύτερη πρόταση της ATI ακούει στο όνομα Rage Fury, περιλαμβάνει 32MB SDRAM και υποστηρίζει το AGP 2X bus. Η κάρτα δέχεται ως επέκταση το TV-tuner ATI-TV, ενώ περιλαμβάνει έξοδο τηλεοπτικού σήματος. Η δεύτερη πρόταση της εταιρίας ονομάζεται Rage Magnum, περιλαμβάνει επίσης 32MB SDRAM και προορίζεται για επαγγελματική χρήση. Τρίτη στη σειρά η XPERT 128, διαθέτει μόνο 16MB SDRAM(!), ενώ δεν υπολείπεται κανενός άλλου χαρακτηριστικού.

Η Canopus παρουσίασε τη SPECTRA 2500 που βασίζεται στο πολυαναμενόμενο ολοκληρωμένο Riva TNT της nVidia. Η κάρτα υποστηρίζει το AGP 2X bus, περιλαμβάνει 16MB SDRAM και διαθέτει το καλύτερο TV-out από τις ανταγωνιστικές κάρτες που, σημειωτέον, προσφέρει ταυτόχρονη απεικόνιση στο monitor και την τηλεόραση. Επίσης, θα δέχεται το SPECTRA VideoPORT 600, ένα εξάρτημα που αναλαμβάνει ψηφιοποίηση κινούμενης εικόνας χρησιμοποιώντας συμπίεση MJPEG. Εφόσον διαθέτετε μία από τις κάρτες της Canopus με το Voodoo ή το Voodoo2, μπορείτε να επιτύχετε εσωτερική διασύνδεση (χάρη στις ειδικές υποδοχές) και άρα ανώτερη ποιότητα εικόνας από το εξωτερικό pass-through καλώδιο. Η Pure3D II είναι η καλύτερη υλοποίηση της Canopus με το Voodoo2 και αντίθετα με τον ανταγωνισμό δεν στηρίζεται στο σχέδιο αναφοράς της 3Dfx, αφού η εταιρία αποφάσισε να ακολουθήσει το δικό της, πιο πρωτοποριακό σχέδιο, με αποτέλεσμα η κάρτα να εμφανίζει μικρότερες διαστάσεις. Επίσης, είναι η μοναδική Voodoo2 κάρτα που διαθέτει ψύκτρα με ανεμιστήρα στον κεντρικό επεξεργαστή για καλύτερο overclocking! Η Pure3D II LX είναι η δεύτερη πρόταση της εταιρίας στις κάρτες με το Voodoo 2. Οι διαφορές της εντοπίζονται στην απουσία του ανεμιστήρα και του άριστου TV-out για μείωση του κόστους, ενώ η μνήμη παραμένει η ίδια (12MB). Σημειώνουμε τέλος πως και οι δύο κάρτες συνοδεύονται από extra πίστες του Quake II.

Η Creative Labs έχει μπει για τα καλά στο παιχνίδι των καρτών γραφικών και ως εκ τούτου δεν θα μπορούσε να μείνει αμέτοχη στις προσταγές της νέας τεχνολογίας. Η πρώτη κάρτα που παρουσίασε, ονόματι Graphics Blaster Riva TNT, διαθέτει τον επεξεργαστή nVidia Riva TNT και συνοδεύεται από 16MB SDRAM μνήμης. Διατίθεται δε τόσο σε έκδοση PCI όσο και σε AGP.



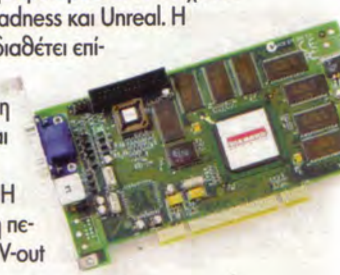
3D Blaster Banshee



Graphics Blaster Riva TNT

Στη συσκευασία θα βρείτε τα παιχνίδια Forsaken και Incoming, καθώς και την εφαρμογή Scala MultiMedia MM200 SE. Η δεύτερη κάρτα ονομάζεται 3D Blaster Banshee και βασίζεται στο νέο ολοκληρωμένο Voodoo Banshee της 3Dfx Interactive. Περιλαμβάνει επίσης 16MB SDRAM μνήμης και προορίζεται για το PCI bus. Στη συσκευασία θα συναντήσετε το παιχνίδι Incoming καθώς και τις εφαρμογές Colorific και 3DEEP.

Η Diamond Multimedia παρουσίασε τις κάρτες Monster Fusion και Viper V550 που βασίζονται στους επεξεργαστές 3Dfx Interactive Voodoo Banshee και nVidia Riva TNT αντίστοιχα. Η Monster Fusion διατίθεται σε εκδόσεις PCI και AGP με μνήμη μεγέθους 16MB και τύπου SDRAM. Η retail έκδοση περιλαμβάνει τα παιχνίδια Motocross Madness και Unreal. Η Viper V550 διαθέτει επίσης 16MB SDRAM μνήμη και παράγεται σε εκδόσεις PCI και AGP. Η retail έκδοση περιλαμβάνει TV-out



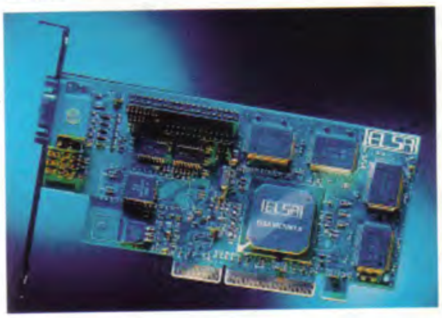


καθώς και ειδική υποδοχή για την τοποθέτηση του DTV 2000, ενός εξαρτήματος για video capture με ενσωματωμένο TV-tuner. Η κάρτα διαθέτει πλούσιο συνοδευτικό software, ανάμεσα στο οποίο συναντάμε και το παιχνίδι Motorhead.

H Elsa παράγει το μοντέλο Victory II που χρησιμοποιεί το chip 3Dfx Interactive Voodoo Banshee και έρ-



χεται με 16MB μνήμη SDRAM. Η εταιρία ανακοίνωσε επίσης τη διάθεση της Erazor II που βασίζεται στο πολυσυζητημένο chip Riva TNT της nVidia. Η εν λόγω κάρτα συνοδεύεται από 16MB SDRAM, οπότε δεν ξεφεύγει από τα τετριμμένα.



H Hercules προσφέρει την Terminator Beast για όσους αναζητούν υψηλή ισχύ με χαμηλό κόστος. Η κάρτα χρησιμοποιεί τον ταχύτατο επεξεργαστή Savage3D της S3, ο οποίος υποστηρίζεται από 8MB μνήμη SDRAM. Η επικοινωνία με τον υπολογιστή επιτυγχάνεται μέσω του AGP bus. Η ακριβότερη λύση στις ολοκληρωμένες κάρτες γραφικών της εταιρίας ονομάζεται Dynamite TNT και βασίζεται (μα σε πιο άλλο;) στο πολύ-



κροτο ολοκληρωμένο nVidia Riva TNT. Η κάρτα παράγεται σε έκδοση AGP με 16MB μνήμη SDRAM. Η πρόταση της Hercules, τέλος, στις κάρτες με το Voodoo2 ονομάζεται Stingray/2 και περιλαμβάνει δύο μοντέλα για το PCI bus. Το πρώτο έρχεται με 12MB μνήμη, ενώ το δεύτερο με 24MB, αφού συνδυάζει δύο κάρτες σε μία μέσω της τεχνικής SLI!



H Matrox προσφέρει πέντε κάρτες με το νεότερο ολοκληρωμένο της MGA-G200. Η Mystique G200 διαθέτει 8MB μνήμη SDRAM, έξοδο τηλεοπτικού σήματος (με δυνατότητα απόδοσης 1.024x768 pixels) και RAM DAC των 230MHz. Η Millennium G200 διαθέτει την ίδια ποσότητα μνήμης, η οποία όμως ακολουθεί την ανώτερη τεχνολογία SGRAM, το RAM DAC της τρέχει με τη συχνότητα των 250MHz, ενώ δεν περιλαμβάνει έξοδο τηλεοπτικού σήματος. Η Millennium G200 SE έχει ό,τι και το προαναφερθέν μοντέλο, αλλά το RAM DAC λειτουργεί στα 320MHz, με αποτέλεσμα να προσφέρει κορυφαία refresh rates σε κάθε ανάλυση και βάθος χρώματος αλλά και ασυναγώνιστα πεντακάθαρη ποιότητα απεικόνισης, ιδιαίτερα στις υψηλές αναλύσεις. Επίσης, η εταιρία παράγει τα προϊόντα Marvel G200 και Marvel G200-TV που αποτελούν ολοκληρωμένες λύσεις για video editing (χρησιμοποιούν hardware συμπίεση MJPEG), με το δεύτερο να περιλαμβάνει επιπλέον και TV-tuner. Ολες οι κάρτες γραφικών της Matrox παράγονται προς το παρόν για το AGP bus, τον Νοέμβριο όμως αναμένεται να κάνουν την εμφάνισή τους και οι ανάλογες εκδόσεις για το PCI bus (η Millennium για το PCI θα περιλαμβάνει αποκλειστικά μνήμη SDRAM). Επίσης, αξίζει να σημειωθεί πως όλες οι κάρτες αναβαθμίζονται στα 16MB. Οι κάρτες που δεν διαθέτουν TV-out έχουν τη δυνατότητα προσθήκης ξεχωριστού εξαρτήματος, ενώ όλα τα προϊόντα έχουν τη δυνατότητα τοποθέτησης DVD module για hardware αναπαραγωγή MPEG2 video. Οι σειρές Mystique και Millennium δέχονται επιπλέον το προϊόν Rainbow Runner G-Series για επεξεργασία ψηφιακού video. Σημειώνουμε τέλος πως η Mystique G200 συνοδεύεται από τα παιχνίδια Motorhead, Incoming και Tonic Trouble.

Η γερμανική miro παράγει τη miroHiscore2 3D, που αποτελεί τη δική της πρόταση στην υλοποίηση του Voodoo2. Η κάρτα συνοδεύεται από 12MB μνήμη EDO DRAM και περιλαμβάνει έξοδο τηλεοπτικού σήματος. Η miroCrystal DVD είναι μία ειδικού τύπου κάρτα γραφικών από τη miro που βασίζεται στο ολοκληρωμένο SiS 6326, το οποίο, εκτός των άλλων, αναλαμβάνει πλήρως την αποκωδικοποίηση MPEG2 (DVD) video. Η κάρτα προορίζεται για το PCI bus, διαθέτει 4MB μνήμη EDO DRAM και περιλαμβάνει έξοδο τηλεοπτικού σήματος.

H Number Nine παρουσίασε την τέταρτη γενεά της σειράς Revolution με την ονομασία Revolution IV. Η κάρτα βασίζεται στον επεξεργαστή Ticket to Ride IV, υποστηρίζεται από 16 ή 32MB μνήμη SDRAM (ανάλογα με την έκδοση), ενώ διατίθεται αποκλειστικά για το AGP bus.



H STB παρουσίασε τη Velocity 4400 που περιλαμβάνει τον επεξεργαστή Riva TNT της nVidia, συνοδεύεται από 16MB SDRAM μνήμης και διατίθεται για το AGP και το PCI bus. Η κάρτα δίνει έξοδο τηλεοπτικού σήματος, χωρίς όμως να είναι δυνατή η ταυτόχρονη απεικόνιση σε monitor και τηλεόραση. Ενα άλλο αναμενόμενο μοντέλο από την STB είναι η Nitro 3200 3D, η οποία διαθέτει το ολοκληρωμένο S3 Savage3D που υποστηρίζει το AGP 2X bus. Η εν λόγω κάρτα συνοδεύεται από 8MB μνήμη SDRAM και περιλαμβάνει TV-out για σύνδεση με τηλεόραση. Φυσικά, δεν θα μπορούσε να λείπει η υλοποίηση του Voodoo2 που ακούει στο όνομα BlackMagic 3D και η οποία παράγεται σε έκδοση των 12MB για το PCI bus. PC

Blackmore ξανά

Ορισμένοι αναγνώστες ενοχλήθηκαν από το άρθρο για τον Blackmore του προηγούμενου τεύχους. Περί ορέξεως...

Ακόμα δεν είχε κυκλοφορήσει καλά-καλά το "PC Master" Οκτωβρίου, και ο φίλτατος δ/ντής σύνταξης αξιότιμος κ. Πατρίκος (αλίμονό μου, αν δεν δείξω τον πρέποντα σεβασμό!) μου έστειλε πεσκέσι την εκτύπωση ενός μηνύματος από το "PC Master" Forum που υπάρχει στην CompuLink. Το μήνυμα αυτό ήταν από έναν αναγνώστη, ο οποίος έσπευσε να δηλώσει τη διαφωνία του με τα γραφόμενά μου μέσω του Internet. Με τη γνώμη του συγκεκριμένου αναγνώστη άλλοι συμφώνησαν, άλλοι (on-line πάντα). Το κείμενο που εμφανίζεται στη συνέχεια είναι μια απόδοση του μηνύματος του αναγνώστη, καθώς το αυθεντικό μήνυμα πρέπει να είχε κάποιο πρόβλημα με τη γραμματοσειρά ή το codepage. Αν υπάρχει κάποιο λάθος στην απόδοση, ας μου το επισημάνει ο αναγνώστης και θα σπεύσω να το διορθώσω. Αν έχει γίνει κάποιο λάθος, δεν έχει γίνει επίτηδες. Λοιπόν:

"Διάβασα σήμερα το πρωί το καινούριο 'PC Master' και τη στήλη 'Μεταξύ μας'. Επεσε το μάτι μου δεξιά στο όνομα Richie Blackmore και είπα να το διαβάσω. Ε, λοιπόν, δεν μου άρεσαν αυτά που διάβασα... Οποιος πήγε στη συναυλία τους (εγώ δεν πήγα) έπρεπε να ξέρει ότι έχει κάνει στροφή προς την αναγεννησιακή μουσική εδώ και κάτι χρόνια, άλλωστε έχει βγάλει και έναν δίσκο και ετοιμάζει και δεύτερο. Οσο για την τραγουδίστρια, δεν τον κατάντησε αυτή έτσι. Ο Blackmore είχε αποφασίσει να ασχοληθεί με αυτή τη μουσική όταν γνώρισε αυτή την πώς-τη-λένε (Candice Night τη λένε) και επειδή του άρεσε η φωνή της την πήρε. Ισα-ίσα που η Candice τον πιέζει να ξανα-ροκάρει. Α, και κάτι άλλο. Στη συνέντευξη που του πήραν οι χοντρούληδες του 'Jammin', ο Blackmore είπε ότι στο μέλλον (όχι στο άμεσο) θα ασχοληθεί ξανά με τη rock. Αυτά για κάποιους... αδιάβαστους.
Φιλικά
Discreator"

Δεν μου αρέσει να γίνομαι πομπώδης και δακρύβρεχτος, διότι μου θυμίζω τη "Λάμψη" του Φώσκολου. Ομως αυτά που θίγει ο φίλος αναγνώστης είναι θέματα ψυχής και καρδιάς. Για αυτό θα πρέπει να με υποστείτε για λίγες αράδες.
Φίλε Discreator, ορισμένα πράγματα στη ζωή δεν μπορείς να τα μάθεις από τα βιβλία και με το διάβασμα (σε αυτά εντάσσονται και τα "πράγματα" που ονομάζουμε εμπειρίες). Δεν μπορείς να μάθεις για τον Blackmore, αν δεν τον έχει νιώσει η ψυχή σου, αν το σόλο του δεν το έχει μάθει ο ρυθμός της καρδιάς σου, κι ας έχεις διαβάσει όλα τα βιβλία και περιοδικά του κόσμου. Δεν είναι computer ο Blackmore, να τρέξει σήμερα εφαρμογή multimedia και αύριο spreadsheet ή βάση δεδομένων. Ο Blackmore είναι (ήταν;) ο ένας, ο παμμέγιστος, ο ανυπέρβλητος, ο ασύγκριτος. Ακουσε -ή μάλλον όχι: ΝΙΩΣΕ- το παιχνίδι του Blackmore με τον Gillan στο κομμάτι "Strange Kind of Woman" από το κλασικό άλμπουμ "Made in Japan" των Deep Purple (ένα τυχαίο παράδειγμα ανάμεσα σε αναρίθμητα άλλα) και έλα πες μου μετά αν ένας τέτοιος κιθαρίστας -αν μη τι άλλο- πάει χαμένος σε μια κατηγορία μουσικής όπως η αναγεννησιακή.
Οσον αφορά στην πώς-τη-λένε, φυσικά και ξέρω πώς τη λένε, αφού εγώ τουλάχιστον πήγα στη συναυλία, αλλά να σου πω την αλήθεια λίγο με ενδιαφέρει. Είναι κομπάρσος μπροστά στον Blackmore. Και το ότι τάχα τον πιέζει να ξανα-ροκάρει δεν το πολυπιστεύω. Ποιος θα τραγουδήσει σε μια τέτοια περίπτωση, η ίδια; Δεν το βλέπω.
Ας σου πω και κάτι άλλο: Μας είχαν προειδοποιήσει ότι έχει πάρει τέτοια στροφή, απλά δεν μπορούσα να το πιστέψω. Είπαμε, σε αυτά τα θέματα δεν χωρά η λογική...

Είδες η IBM;

Σας τα 'λεγα, δεν σας τα 'λεγα; Να που ο χαλκός μπαίνει πια στη ζωή μας.

Τον Μάρτιο του 1998 μέσα από αυτή εδώ τη στήλη είχα επιστήσει την προσοχή σας σε μια νέα τεχνολογία που ανέπτυξε η IBM, η οποία θα είχε ως αποτέλεσμα τη δημιουργία πιο γρήγορων ολοκληρωμένων κυκλωμάτων και επεξεργαστών. Οπως έγραφα λοιπόν τότε: *"Ο χαλκός, ο οποίος είναι το κατεξοχήν μέταλλο για καλωδιώσεις χάρη στην πολύ καλή αγωγιμότητά του, δεν συμπεριφέρεται καλά όταν το καλώδιο γίνει πολύ λεπτό, δηλαδή όπως αυτά που βρίσκουμε μέσα στα chips. Μπορεί να οδηγήσει στην καταστροφή του chip. Για αυτό οι κατασκευαστικές εταιρίες ηλεκτρονικών κυκλωμάτων έχουν εδώ και πολλά χρόνια στραφεί στη χρήση αλουμινίου, το οποίο μπορεί να μην είναι τόσο καλός αγωγός, συμπεριφέρεται όμως σωστά. Εδώ έρχεται να δώσει λύση η IBM, η οποία βρήκε μια τεχνική που επιτρέπει τη χρήση καλωδιώσεων χαλκού μέσα στα ολοκληρωμένα κυκλώματα. Μάλιστα το πρώτο chip με καλώδια χαλκού θα βγει μέσα στο 1988."*
Πράγματι, τον Σεπτέμβριο παρουσιάστηκαν τα πρώτα ολοκληρωμένα κυκλώματα που βασίζονται στη συγκεκριμένη τεχνολογία. Ανάμεσα σε αυτά είναι και οι επεξεργαστές PowerPC 740/750, που λειτουργούν στα 400MHz και έχουν σχεδιαστεί έτσι ώστε να μπορούν να χρησιμοποιηθούν τόσο σε desktop συστήματα όσο και σε notebooks. Περιττό να επισημάνουμε ότι η εν λόγω ανακοίνωση θα αλλάξει το πρόσωπο της Πληροφορικής τους επόμενους μήνες.
Δεν θα μείνουμε βέβαια μόνο στο PowerPC. Κάτι φοβερές κινήσεις ετοιμάζεται να κάνει και η Intel, η οποία μόνο στις δάφνες της δεν επαναπαύεται και καλά κάνει. Μην απορήσετε λοιπόν αν στο τέλος αυτής της χιλιετίας ή την αρχή της επόμενης (2000 προς 2001) συναντήσετε τυχαία στο δρόμο σας κάποιο chip που θα τρέχει στο 1 Gigahertz!

Συνειδητοποιημένος χρήστης

Ενας χρήστης που ξέρει τι θέλει, δεν ανησυχεί ούτε παρασύρεται. Ετσι; Ετσι!

Τέτοιες επιστολές μπορώ, παρακαλώ, να διαβάζω κάθε μήνα; Αντε, βρε παιδιά, γιατί όλα είναι μια ιδέα. Ο φίλος και αναγνώστης από την Κοζάνη έχει καταλάβει ότι η υπερκατανάλωση και η συνεχής αναβάθμιση δεν είναι λύση και πιστεύω ότι έχει δίκιο. Διαβάστε και θα του δώσετε δίκιο κι εσείς:

"Αφορμή για αυτό το e-mail είναι το γράμμα του Π. ΤΖΙΤΖΙΛΗ στο τεύχος Μαΐου.
Ψυχραιμία, παιδιά, δεν χρειάζεται να πανικοβάλλεστε με την επιθετική πολιτική των αναβαθμίσεων που ακολουθούν οι πολυεθνικές και μη εταιρίες του χώρου. Αντί να αμυνόμαστε παθητικά, υποκύπτοντας λίγο-πολύ στις πιέσεις

τους, ή να κηρύττουμε υποχώρηση, όπως ο Παναγιώτης, εγώ θα πρότεινα να περάσουμε σε ολομέτωπη αντεπίθεση!
Καταρχήν θα πρέπει ο καθένας να ξέρει τι θέλει. Αν το μόνο που με ενδιαφέρει είναι τα παιχνίδια, τότε σαφώς θα πάρω παιχνιδομηχανή (αν και ακριβούτσικα, τα ατιμούλικα), αν όμως θέλω παράλληλα να κάνω τη δουλειά μου πιο εύκολη και την ενασχόλησή μου πιο ενδιαφέρουσα, θα πάρω PC, γιατί και την ηλεκτρονική εγκυκλοπαίδειά μου μπορώ να μελετήσω και τα μουσικά CD-άκια μου να ακούσω και στο Διαδίκτυο να κάνω τις βόλτες μου και... και... και...
Ολα αυτά βεβαίως απαιτούν χρήμα, όμως τι είναι τζάμπα σήμερα; Τίποτα απολύτως. Ο υπολογιστής εκτός από χόμπι είναι εργαλείο, το οποίο φθείρεται με τη χρήση και απαιτεί τη συντήρησή του. Χρήμα βάζει ο καθένας κάθε τόσο στη μηχανή του ή στο αυτοκίνητό του, γιατί όχι λοιπόν και στον υπολογιστή του; Σε λογικά πλαίσια, εννοείται. Οσο για την αναβάθμιση, αυτή θα πρέπει να γίνεται μόνο όταν είναι απολύτως απαραίτητη. Προσωπικά άλλαξα τον 486 DX 100άρη μου πέρυσι το καλοκαίρι με Pentium 200άρη, αφού προηγουμένως του άλλαξα τα φώτα, του έβγαλα το λάδι, τον έκανα βίδες τον συμβατό, πώς το λένε; Αφού τερμάτισα το Diablo τουλάχιστον 10 φορές, τη στιγμή που υποτίθεται ότι απαιτούσε Pentium για να παιχτεί. Για αυτό επιμένω: αυτά που μας πουλάνε δεν χρειάζεται να τα αγοράζουμε τοις μετρητοίς. Στη χειρότερη περίπτωση, καλύτερα να αγνοήσουμε ή και να περιφρονήσουμε ένα παιχνίδι το οποίο θέλουμε μεν, το σύστημά μας δεν καλύπτει τις απαιτήσεις του δε. Θυμάμαι, το Πάσχα του '90 έπαιζα με πώρωση το Pirates σε XT με CGA 4χρωμη οθόνη (those were the golden days of glory...), αλλά φέτος δεν αγοράζω ούτε με σφαίρες το Overboard! που χρειάζεται 3D accelerator, άσχετα αν είναι το Pirates του '98...
Επίσης, η κάρτα γραφικών που έχω είναι ίδια με του Παναγιώτη Diamond Stealth 3D 2000, από την οποία είμαι πολύ ευχαριστημένος και δεν την αλλάζω με καμιά. Το Quake 2 παίζεται χωρίς υποστήριξη OpenGL και τα ρέστα, αλλά παίζεται, άσχετα αν προσωπικά δεν δίνω δεκάρα για το συγκεκριμένο παιχνιδάκι. Μου αρκεί που έχω στην οθόνη μου τα καταπληκτικά γραφικά του Curse of Monkey Island, το gameplay του Dungeon Keeper, την ατμόσφαιρα του Dark Earth κ.λπ. Και ρωτώ: Είναι λίγα; Γιατί λοιπόν να πάρω 3D accelerator;
Το ίδιο ισχύει για τα προγράμματα. Τι με νοιάζει εμένα για τα εικονίδια και τα γραφικάκια που χορεύουν και στροβιλίζονται στην οθόνη γεμάτα χάρη και τσαχπινιά, τι με νοιάζει για τα long filenames, τη στιγμή που υπάρχει ο Norton Commander 5 για DOS, με τον οποίο έχω απόλυτο έλεγχο στο σύστημά μου! Εχοντας εμπειρία και στο λειτουργικό των MAC-ηδων, σας πληροφορώ πως το τι μπάχαλο γίνεται στο folder των γραμματοσειρών με τα fancy πολύχρωμα εικονίδια, ειλικρινά ευχαριστώ το Θεό με την προσευχή κάθε πιστού DOS-ά: 'Πάτερ ημών [...] και DOS ημίν σήμερον'.
Τι με νοιάζει αν η Corel 'την είδε' και βγάζει κάθε χρόνο νέα έκδοση του Draw; Εγώ το 5 δεν το αλλάζω με κανένα, κι ας είναι 16-bit, κι ας έχει το Draw 8 χίλια εφέ, τη δουλειά μου την κάνω με το 5, αυτό μετράει. Γι' αυτό λοιπόν καταλήγω ότι άλλο παιχνιδομηχανή και άλλο υπολογιστής, άλλο απλός χρήστης και άλλο power user, άλλο κορόιδο και άλλο έξυπνος καταναλωτής - άλλο Mac και άλλο PC;
Να ξέρουμε τι θέλουμε και να το διεκδικούμε. Κανένας δεν πρόκειται να μας χαρίσει τίποτα, όλοι για το παραδάκι μας κόπτονται...
Επιφυλάσσομαι για τον Bill, τα παράθυρά του και τα παντζούρια τους...
Αυτά.
Φιλικά
macedon3@compulink.gr"

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compulink.gr).

Τόση ανάγκη έχει;

Αμάν αυτά τα ροζ τηλέφωνα! Βλέπουμε που βλέπουμε τις διαφημίσεις τους στις εφημερίδες, τώρα και στο Internet!

Ξέρετε τώρα για ποιο πράγμα μιλάμε, μην κάνετε τους ανήξερους. Λέω για εκείνα τα τηλέφωνα που αρχίζουν από 00 και συνεχίζουν με ένα συνήθως μακρύ νούμερο. Ναι, ναι, αυτά που κάνετε πως δεν τα ξέρετε κιόλας, οσίες!
Το ξέρω ότι θα με πείτε ψευτοπουριτανό και οπισθοδρομικό, αλλά η απροκάλυπτη διαφήμιση αυτών των ροζ τηλεφώνων μού την έχει δώσει στα νεύρα. Φαίνεται ότι δεν είμαι ο μόνος, γιατί τώρα τελευταία οι εφημερίδες που φιλοξενούν τέτοιες διαφημίσεις τις βάζουν κάπου ώστε να μην πολυφαίνονται συγκεντρωμένες όλες μαζί και να μπορεί κάποιος να τις... προσπεράσει εύκολα.
Προχωρώντας όμως στη βασική σελίδα της OTEnet στο Internet μιαν ωραίαν πρωίαν, τι βλέπω; Πρώτη μούρη στα banners οι "έξι γραμμές της ζωντανής απόλαυσης". Βρε, να πάρει! Κι εδώ; Αμέσως σκέφτηκα να κατηγορήσω την OTEnet, που βάζει τέτοια banners στη σελίδα της: Μα καλά, τόση ανάγκη για χρήματα έχει πια, που βάζει και διαφημίσεις ροζ τηλεφώνων; Δεν μιλάμε για τον πάσα ένα, μιλάμε για την OTEnet.
Υστερα από ωριμότερη σκέψη αποφάνθηκα βεβαίως ότι δεν φταίει η OTEnet, αφού ο διαφημιζόμενος αυτός λειτουργεί νομιμότατα και τόσο στο banner του όσο και στην ίδια τη σελίδα του δεν "προκαλεί το κοινό αίσθημα" (εν ολίγοις δεν υπάρχουν άσεμνες φωτογραφίες, οπότε μη βιαστείτε να προλάβετε). Βέβαια ένα μερίδιο ευθύνης έχει και η OTEnet - μπορεί να ελέγχει το ποιόν των διαφημίσεων που βάζει.
Μη μπορώντας λοιπόν να ξεσπάσω στην OTEnet, με έπιασαν τα συνήθη υπαρξιακά μου. Διότι τα ροζ τηλέφωνα, όσο αθώα κι αν φαίνονται, έχουν κλείσει σπίτια. Πόσες και πόσες φορές δεν βρέθηκε άναυδος ο δύσμοιρος μπαμπάς να περιεργάζεται το λογαριασμό του ΟΤΕ, που ούτε λίγο ούτε πολύ έφτανε το ενάμιση εκατομμύριο δραχμές; Και μη με ρωτήσετε ποιος τον "φούσκωσε" έτσι το λογαριασμό. Ο κανακάρης του κατά κανόνα. Οχι ότι οι πατεράδες πάνε πίσω, αλλά, τέλος πάντων, αυτοί πληρώνουν, δικαίωμά τους.
Μα να μην υπάρχει ένα νομοθετικό πλαίσιο, ένας περιορισμός για αυτές τις χαζομάρες;

ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master

CD-ROM

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ 1998

10 ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ
ΔΩΡΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ
ΝΙΚΗΤΕΣ!



ΔΩΣΤΕ ΤΗ ΜΑΧΗ ΓΙΑ ΤΗ ΖΩΗ!

Για ακόμη μία φορά το PC MASTER σας προ(σ)καλεί να δοκιμάσετε την τύχη και τις γνώσεις σας στο διαγωνισμό που διοργανώνει για εσάς! Γιατί...

...ΤΟ PC MASTER "ΕΠΙΜΕΝΕΙ" ΝΑ ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ!

ΟΡΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος Νοεμβρίου. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία (δεκτά θα γίνονται μόνο τα πρωτότυπα δελτία συμμετοχής που εσωκλείονται στο περιοδικό) με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 16 Δεκεμβρίου, από την οποία θα αναδειχθούν 10 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής και την 14η Δεκεμβρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος Ιανουαρίου. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 22 Ιανουαρίου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος νικητής δεν παραλάβει το δώρο του μέχρι την καθορισμένη ημερομηνία, αυτό θα δοθεί στον αντίστοιχο επιλαχόντα από τους 10 επιλαχόντες που θα έχουν ήδη κληρωθεί. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E. και τη CD-MEDIA.

10 ΤΥΧΕΡΟΙ
θα κερδίσουν από ένα CD-ROM του εκπληκτικού strategy game





ΤΑ ΔΩΡΑ ΕΙΝΑΙ ΕΥΓΕΝΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ CD-MEDIA

Στο δελτίο συμμετοχής σάς δίνονται ορισμένες απλές ερωτήσεις, στις οποίες καλείστε να απαντήσετε. Απαντώντας σωστά, συμμετέχετε σε κλήρωση που θα αναδείξει τους νικητές. Στείλτε τα δελτία σας μέχρι τις 14 Δεκεμβρίου.

το 1995 μέχρι και τις μέρες μας είναι αποσμα της τομής που επέφεραν τα Windows τα οποία αναλαμβάνουν τη διαχείριση του λογιστή για λογαριασμό του άπειρου χρήο οποίος πλέον είναι σε θέση να χρησιμοί τα προγράμματα που επιθυμεί χωρίς να άζεται να λαμβάνει ειδική εκπαίδευση. Η οφή της Microsoft και προς το Internet από ρχές του 1996 αποτέλεσε σαφές δείγμα επιδιώξεων της εταιρίας, καθώς το αυξανό- ενδιαφέρον του κοινού και η ανάπτυξη του του Δικτύου αποτελούν μία νέα αγορά εν νέσει της, ο δε Bill Gates δεν θα ήθελε να ι την ευκαιρία της κατάκτησης και αυτού του ατιού της πίτας. Ο σαφής προσανατολισμός Microsoft προς το Internet αποδεικνύεται και τη γενικότερη φιλοσοφία και στο στήσιμο Windows 98.

Ι Ο ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΣ;

α μπορούσαμε να κατηγορήσουμε τον Bill s επειδή αξιοποίησε στο έπακρο τις συνγωνισμός είναι προς όφελος του καταναλωτή, αφού δημιουργεί εκείνες τις συνθήκες που επιτρέπουν την πτώση των τιμών σε συνδυασμό με την αύξηση της ποιότητας (υποτίθεται, πάντα!). Η δυνατότητα επιλογής βοηθά τον καταναλωτή να διαλέξει εκείνο το προϊόν που ικανοποιεί τις ανάγκες του, είτε αυτές ακούν στο όνομα "χαμηλή τιμή" είτε στο όνομα "υψηλή ποιότητα". Τι συμβαίνει, όμως, όταν ο ανταγωνισμός δεν λειτουργεί, όχι γιατί δεν μπορεί να λειτουργήσει αλλά γιατί μια εταιρία δουλεύει συστηματικά προκειμένου να τον αποτρέψει; Μπορούμε να φέρουμε τουλάχιστον δύο απτά παραδείγματα, τα οποία σε συνδυασμό με την υπόθεση Apple δείνουν μία εικόνα της κατάστασης.

Πρώτον, στη διάρκεια της δεκαετίας του '80 η Microsoft, προκειμένου να εξασφαλίσει την κυκλοφορία των προϊόντων της, απαιτεί από κάθε εταιρία που παράγει ή πουλά υπολογιστές και θέλει να χρησιμοποιεί το MS-DOS, να πληρώνει χρήματα στην ίδια για κάθε υπολογιστή που πουλά, είτε διαθέτει το MS-DOS είτε κομμάτι της πίτας. Τι κάνει; Επενδύει σε όσους ακόμη δεν έχουν αγοράσει υπολογιστή ή δεν έχουν μπει στο Internet. Ενσωματώνει τον Internet Explorer (τον δικό της Web browser) στα Windows 95, γεγονός που καθιστά χωρίς νόημα την προμήθεια του Navigator, ο οποίος μέχρι πριν από ένα διάστημα πουλιόταν κανονικά, ενώ ο Explorer από την αρχή δινόταν δωρεάν. Το ίδιο -ακόμη πιο δυναμικά και απροκάλυπτα- θα συμβεί και με τα Windows 98 (όπως θα έχετε διαβάσει σε προηγούμενα τεύχη). Το αποτέλεσμα; Από εκεί που η Netscape όσον αφορά στις πωλήσεις βρισκόταν μπροστά με μεγάλη διαφορά (περίπου 70 προς 30), τώρα πια οι δύο browsers βρίσκονται δίπλα-δίπλα σε χρήση. Φυσικά, όπως θα γνωρίζετε, η Netscape δεν κάθισε με τα χέρια σταυρωμένα αλλά αντέδρασε πολύ δυναμικά, φέρνοντας την υπόθεση (με τη συνδρομή του Υπουργείου Δικαιοσύνης και είκοσι πολιτειακών εισαγγελιών) στα δικαστήρια. Υπάρχει ακόμη ένα σημαντικό στοιχείο όσον αφορά στον ανταγωνισμό, στο

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής
lost@otenet.gr

MICROSOFT
Dr Jekyl ή Mr Hyde;

"Η ζήτηση για σπουδαίο software, το οποίο βοηθά τους ανθρώπους να δουλεύουν, να επικοινωνούν και να μαθαίνουν, είναι πιο δυνατή από ποτέ. Τα προϊόντα μας πηγαίνουν καλά επειδή ικανοποιούν αυτές τις ανάγκες."

Bill Gates



Τα λόγια αυτά του ιδιοκτήτη της Microsoft -και πλουσιότερου ανθρώπου στον πλανήτη- εκφράζουν με φωτεινά χρώματα την ιδεολογία της εταιρίας όσον αφορά στην εν γένει παρουσία της στο χώρο της παγκόσμιας αγοράς Πληροφορικής. Τι μας λέει, λοιπόν, ο Βασιλάκης; Μα, φυσικά, ότι οι ανάγκες των χρηστών έχουν αυξηθεί και συνεχίζουν να αυξάνονται δραματικά, και ότι η εταιρία του φροντίζει να τις ικανοποιεί. Πόσο όμορφα και αθώα φαντάζουν όλα αυτά! Το ερώτημα που τίθεται αμέσως είναι το κλασικό: "Η κότα έκανε το αυγό ή το αυγό την κότα"; Με άλλα λόγια, οι ανάγκες υπάρχουν και η Microsoft τις ικανοποιεί ή κάποιος δημιουργεί αυτές τις ανάγκες -με τεχνητό τρόπο κυρίως-, ούτως ώστε να βρει πρόσφορο έδαφος (δηλαδή ένα έτοιμο να αγοράσει ευρύ κοινό) για να πουλήσει τα προϊόντα του;

Με δεδομένες τις συνθήκες που επικρατούν στην παγκόσμια οικονομία και τις τεχνικές marketing που ισχύουν σε όλους τους κλάδους της βιομηχανίας, τείνουμε να πιστέψουμε τη δεύτερη εκδοχή. Ολοι, νομίζω, μπορούμε να κατανοήσουμε πώς μία εταιρία του επιπέδου και της επιρροής της Microsoft είναι σε θέση να επιβάλει τις "ανάγκες" που "πρέπει" να έχουν οι άνθρωποι. Δεν χρειάζεται να γράψουμε άλλη μία έκθεση ιδεών για τις συνέπειες της διαφήμισης, αφού μάλλον θα επαναλάβουμε τα χιλιοειπωμένα. Ωστόσο, στα ανωτέρω λόγια το κύριου Gates θα μπορούσαμε να αντιτάξουμε πολλά, όπως το επιχείρημα-ερώτημα κατά πόσο οι "ανάγκες" που η Microsoft πιστεύει ότι έχουμε καλύπτονται από τα προγράμματά της. Οι περισσότεροι μάλλον θα απαντούσαν αρνητικά ή τουλάχιστον θα έδιναν μία ουδέτερη απάντηση. Σκεφτείτε μόνο ότι μετά την κυκλοφορία των Windows 98 κυκλοφόρησαν άλλα δύο "διορθωτικά" πακέτα, ένα multimedia update και ένα service pack, τα οποία διορθώνουν ατέλειες και bugs του νέου λειτουργικού. Με άλλα λόγια, κάποιος είναι υποχρεωμένος να αγοράσει τρία (ή έστω δύο) πακέτα για να κάνει τη δουλειά του, ενώ θα έπρεπε να είναι σε θέση να την κάνει με την αγορά ενός.

ΕΝ ΑΡΧΗ ΗΝ ΤΟ... PC

Οταν το 1980 η IBM ήταν έτοιμη να κυκλοφορήσει στην αγορά το μεγάλο δημιούργημά της, τον πρώτο Personal Computer, χρειαζόταν ένα λειτουργικό σύστημα για το νέο 16-bit μηχάνημα. Μεγάλη ανεκδοτολογία καλύπτει εκείνες τις στιγμές σχετικά με την τελική προτίμηση της IBM στη Microsoft, γεγονός που σήμανε την απαρχή της κατάκτησης του κόσμου από την αμερικανική εταιρία. Εξαρχής το όραμα της Microsoft ήταν να φτάσει ο κόσμος στο σημείο να υπάρχει "ένας υπολογιστής σε κάθε γραφείο, σε κάθε σπίτι". Σήμερα, στο τέλος του 20ού αιώνα, όλα τα στοιχεία δείχνουν ότι πλησιάζουμε ολοένα περισσότερο σε αυτόν τον στόχο, από τον οποίο βέβαια εκ των πραγμάτων αποκλείονται ο Τρίτος Κόσμος και το 1/3 του πληθυσμού όλων
άνει
ιας.
ύτε-
ρα-
τών,
σης
ρο-
κα-
γκό-
σαν
χθεί
0, η
πα-
ρική
γικά
ματι-
ν για
χέση
ε να
της

Apple εκδίδοντας τα Windows 1.0, τα οποία είχαν σημαντικές ομοιότητες με το περιβάλλον της Apple, καθώς περιείχαν πραγματικά στοιχεία εκείνου του λειτουργικού. Εκείνο που συνέβη ήταν ότι, με την απειλή ότι θα σταματήσει να παράγει εφαρμογές για τους Macintosh (γεγονός που θα αποδυνάμωνε την κυκλοφορία τους), η Micosoft ανάγκασε την Apple να της διαθέσει στοιχεία του λειτουργικού της. Η έκδοση των Windows 3.0, η οποία αποτέλεσε τομή στην ιστορία των PCs και εν μέρει ευθύνεται για την εικόνα που παρουσιάζει η αγορά υπολογιστών στις ημέρες μας, έγινε το 1990 και προκάλεσε τη μήνιν της Apple, καθώς -όπως υποστήριζε η τελευταία- η Microsoft δεν σεβάστηκε τις συμφωνίες τους και ουσιαστικά έκλεψε στοιχεία του Mac OS, τα οποία αποτελούσαν πνευματική ιδιοκτησία της κατασκευάστριας των Mac. Η υπόθεση πήρε το δρόμο της δικαιοσύνης και η Apple έχασε την υπόθεση. Ετσι η Microsoft ξεπέρασε αλώβητη τη δικαστική αντιπαράθεση και συνέχισε την πορεία της προς την κυριαρχία.



Το 1995 η Microsoft κατέκτησε ολόκληρο τον κόσμο με την κυκλοφορία των Windows 95, τα οποία μπορεί να ήταν γεμάτα bugs και να παρουσίαζαν σημαντικά προβλήματα σταθερότητας, προέκτειναν όμως τα επίπεδα της φιλικότητας και της ευχρηστίας των υπολογιστών σε μεγάλο βαθμό. Η ραγδαία στροφή των ανθρώπων προς τους προσωπικούς υπολογιστές από το 1995 μέχρι και τις μέρες μας είναι αποτέλεσμα της τομής που επέφεραν τα Windows 95, τα οποία αναλαμβάνουν τη διαχείριση του υπολογιστή για λογαριασμό του άπειρου χρήστη, ο οποίος πλέον είναι σε θέση να χρησιμοποιεί τα προγράμματα που επιθυμεί χωρίς να χρειάζεται να λαμβάνει ειδική εκπαίδευση. Η στροφή της Microsoft και προς το Internet από τις αρχές του 1996 αποτέλεσε σαφές δείγμα των επιδιώξεων της εταιρίας, καθώς το αυξανόμενο ενδιαφέρον του κοινού και η ανάπτυξη του ίδιου του Δικτύου αποτελούν μία νέα αγορά εν τη γενέσει της, ο δε Bill Gates δεν θα ήθελε να χάσει την ευκαιρία της κατάκτησης και αυτού του κομματιού της πίτας. Ο σαφής προσανατολισμός της Microsoft προς το Internet αποδεικνύεται και από τη γενικότερη φιλοσοφία και στο στήσιμο των Windows 98.

ΚΑΙ Ο ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΣ;

Θα μπορούσαμε να κατηγορήσουμε τον Bill Gates επειδή αξιοποίησε στο έπακρο τις συνθήκες της εποχής και τις δυνατότητες που του έδινε το παγκόσμιο πολιτικό, οικονομικό και νομικό σύστημα; Δεν θα ήταν σαν να κατηγορούμε τον Jordan, για παράδειγμα, επειδή -όντας τάχα ατομιστής και εξαιρετικός στο να βάζει τρίποντα- καταφέρνει να οδηγεί τους Bulls στη νίκη; Οπως οι αντίπαλοι του Jordan θα έπρεπε να παίζουν καλύτερη άμυνα, έτσι και οι αντίπαλοι της Microsoft θα έπρεπε να κατασκευάζουν καλύτερα προϊόντα. Είναι, όμως, τα πράγματα ακριβώς έτσι;

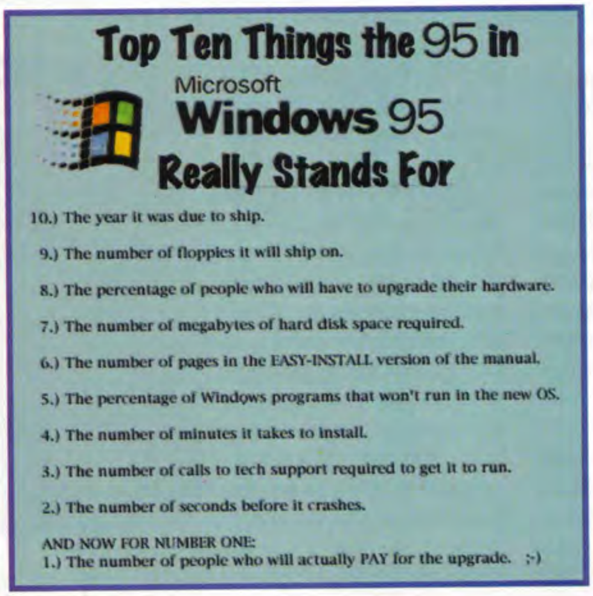


Στην κοινωνία μας, όταν αναφερόμαστε στο εμπόριο, η έννοια που κυριαρχεί είναι αυτή του ανταγωνισμού. Υποτίθεται, λοιπόν, ότι ο ανταγωνισμός είναι προς όφελος του καταναλωτή, αφού δημιουργεί εκείνες τις συνθήκες που επιτρέπουν την πτώση των τιμών σε συνδυασμό με την αύξηση της ποιότητας (υποτίθεται, πάντα!). Η δυνατότητα επιλογής βοηθά τον καταναλωτή να διαλέξει εκείνο το προϊόν που ικανοποιεί τις ανάγκες του, είτε αυτές ακούν στο όνομα "χαμηλή τιμή" είτε στο όνομα "υψηλή ποιότητα". Τι συμβαίνει, όμως, όταν ο ανταγωνισμός δεν λειτουργεί, όχι γιατί δεν μπορεί να λειτουργήσει αλλά γιατί μια εταιρία δουλεύει συστηματικά προκειμένου να τον αποτρέψει; Μπορούμε να φέρουμε τουλάχιστον δύο απτά παραδείγματα, τα οποία σε συνδυασμό με την υπόθεση Apple δείνουν μία εικόνα της κατάστασης.

Πρώτον, στη διάρκεια της δεκαετίας του '80 η Microsoft, προκειμένου να εξασφαλίσει την κυκλοφορία των προϊόντων της, απαιτεί από κάθε εταιρία που παράγει ή πουλά υπολογιστές και θέλει να χρησιμοποιεί το MS-DOS, να πληρώνει χρήματα στην ίδια για κάθε υπολογιστή που πουλά, είτε διαθέτει το MS-DOS είτε όχι. Επειδή η διαφημιστική εκστρατεία της Microsoft αλλά και η καλή ποιότητα του ίδιου του λειτουργικού για τα PCs είχαν αποδώσει καρπούς, οι περισσότεροι χρήστες ζητούσαν το εν λόγω λειτουργικό και οι ίδιοι οι κατασκευαστές υπολογιστών ήθελαν να το διαθέτουν μαζί με τα computers τους. Αν, λοιπόν, ήθελαν να βάλουν σε έναν υπολογιστή ένα άλλο λειτουργικό, θα έπρεπε να πληρώσουν για δύο (την εταιρία του άλλου προγράμματος και τη Microsoft). Επομένως, αυτό που συνέβη ήταν να μην υπάρχουν πολλοί υπολογιστές με διαφορετικό λειτουργικό στο δίσκο τους.

Δεύτερον, στα τέλη του 1995 η Microsoft συνειδητοποιεί (ομολογουμένως, καθυστερημένα) τη μεγάλη αγορά που ανοίγεται με το Internet και τις τεράστιες δυνατότητες ανάπτυξης. Εχει χάσει όμως πολύ δρόμο, αφού το Mosaic (αρχικά) και η μετεξέλιξή του, ο Navigator της Netscape, έχουν αποσπάσει το μεγαλύτερο κομμάτι της πίτας. Τι κάνει; Επενδύει σε όσους ακόμη δεν έχουν αγοράσει υπολογιστή ή δεν έχουν μπει στο Internet. Ενσωματώνει τον Internet Explorer (τον δικό της Web browser) στα Windows 95, γεγονός που καθιστά χωρίς νόημα την προμήθεια του Navigator, ο οποίος μέχρι πριν από ένα διάστημα πουλιόταν κανονικά, ενώ ο Explorer από την αρχή δινόταν δωρεάν. Το ίδιο -ακόμη πιο δυναμικά και απροκάλυπτα- θα συμβεί και με τα Windows 98 (όπως θα έχετε διαβάσει σε προηγούμενα τεύχη). Το αποτέλεσμα; Από εκεί που η Netscape όσον αφορά στις πωλήσεις βρισκόταν μπροστά με μεγάλη διαφορά (περίπου 70 προς 30), τώρα πια οι δύο browsers βρίσκονται δίπλα-δίπλα σε χρήση. Φυσικά, όπως θα γνωρίζετε, η Netscape δεν κάθισε με τα χέρια σταυρωμένα αλλά αντέδρασε πολύ δυναμικά, φέρνοντας την υπόθεση (με τη συνδρομή του Υπουργείου Δικαιοσύνης και είκοσι πολιτειακών εισαγγελιών) στα δικαστήρια. Υπάρχει ακόμη ένα σημαντικό στοιχείο όσον αφορά στον ανταγωνισμό, στο

οποίο θα πρέπει να αναφερθούμε. Είναι γνωστό το επιχείρημα των υποστηρικτών της Microsoft το οποίο μας καλεί, σε περίπτωση που δεν μας αρέσουν τα προϊόντα της, να μην τα χρησιμοποιούμε. Απαντώντας σε αυτό το επιχείρημα, πρέπει αρχικά να τονίσουμε ότι το σημαντικότερο δεν είναι το αν μας αρέσουν τα προϊόντα της εταιρίας ούτε το αν είναι καλά ή άσχημα. Εκείνο που θα έπρεπε να μας προβληματίζει είναι οι συνθήκες μονοπωλίου που έχει εγκαταστήσει η Microsoft στην παγκόσμια αγορά Πληροφορικής και η συνεχής προσπάθεια επέκτασής του, γεγονός που δίνει σχεδόν απόλυτη δύναμη στην εταιρία να καθορίζει το παρόν και το μέλλον των προσωπικών υπολογιστών, χωρίς φυσικά να ρωτά κανέναν. Αν μάλιστα αυτό θυμίζει "θεωρίες συνωμοσίας", καμία πρόθεση δεν έχω να πέσω σε αυτή τη γραφική παγίδα. Ομως, η Microsoft έχει έναν και μοναδικό στόχο (και καλά κάνει, από τη μεριά της): τη μεγιστοποίηση των κερδών της με οποιοδήποτε κόστος. Αυτό σημαίνει ότι ο χρήστης βρίσκεται σε μία κατάσταση παθητικής αποδοχής κάθε "καινοτομίας" (αγαπημένη λέξη του κ. Gates) που θα εισάγει η Microsoft, χωρίς ουσιαστικά μεγάλες δυνατότητες διαφυγής.


Top Ten Things the 95 in Microsoft Windows 95 Really Stands For

10.) The year it was due to ship.

9.) The number of floppies it will ship on.

8.) The percentage of people who will have to upgrade their hardware.

7.) The number of megabytes of hard disk space required.

6.) The number of pages in the EASY-INSTALL version of the manual.

5.) The percentage of Windows programs that won't run in the new OS.

4.) The number of minutes it takes to install.

3.) The number of calls to tech support required to get it to run.

2.) The number of seconds before it crashes.

AND NOW FOR NUMBER ONE:
1.) The number of people who will actually PAY for the upgrade. ;-)

Ας δούμε όμως ξανά το επιχείρημα της Microsoft: "Φίλε, αν δεν σ' αρέσει, μην το αγοράσεις"! Πόσο εύκολο είναι να κάνουμε κάτι τέτοιο; Προσφέρονται άραγε άλλα προϊόντα, αν δεν θέλουμε αυτά της Microsoft; Η απάντηση είναι αρνητική. Διότι, αν η δουλειά ή η διασκέδαση κάποιου απαιτεί γραφικό περιβάλλον, δυνατότητες multitasking και true type fonts για σωστές και όμορφες εκτυπώσεις, τότε μόνο τα Windows μπορούν να την καλύψουν - και οι εταιρίες παραγωγής software ακολουθούν τη Microsoft. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι τα παιχνίδια. Στην αρχή, όταν τα Windows 95 ξεκινούσαν την πορεία τους προς την κορυφή, τα περισσότερα παιχνίδια έρχονταν με δύο εκδοχές στο ίδιο πακέτο, δίνοντας τη δυνατότητα στον εκάστοτε χρήστη να τα τρέξει τόσο κάτω από DOS όσο και κάτω από Windows 95. Σήμερα βλέπετε κανένα παιχνίδι να παρέχει ανάλογη δυνατότητα; Windows και πάλι Windows! Μπορείς να μην παίξεις ποτέ το Diablo, απλά και μόνο για να αποφύγεις τα Windows; Οι περισσότεροι θα απαντήσουν αρνητικά - το Diablo ήταν μόνο ένα παράδειγμα, βάλτε στη θέση του όποιο άλλο παιχνίδι θέλετε. Κάποτε, αν ήθελες, μπορούσες να διαλέξεις διαφορετικό λειτουργικό για τον υπολογιστή σου σε επίπεδο DOS. Προσωπικά στον 386SX που διέθετα είχα βάλει το Novell DOS 7, το οποίο ήταν πολύ καλό, με επιπρόσθετα στοιχεία που το καθιστούσαν άκρως λειτουργικό και χρήσιμο (άψογο antivirus, πολύ καλό backup και διαχείριση μνήμης κ.ά.). Μπορεί να τρέξει κάποιος τα Windows 95 με διαφορετικό λειτουργικό από το MS-DOS; Σύμφωνα με ορισμένους, όπως η εταιρία Caldera που διαθέτει το DR-DOS, όχι. Είναι αναγκασμένος να έχει το MS-DOS για να λειτουργεί σωστά το σύστημά του.

ANTI-MS ON-LINE

Σε μία "πρόχειρη" περιήγηση στο Διαδίκτυο, διαπιστώσαμε ότι οι αφιερωμένες στην πολεμική εναντίον της Microsoft σελίδες ίσως είναι χιλιάδες. Ακολουθούν οι διευθύνσεις μερικών, για να ξεκινήσετε τη δική σας αναζήτηση και να διαμορφώσετε καλύτερη γνώμη.

✔ **Yamoo!** Δηλαδή: Yet Another anti-Microsoft Oriented Oracle. Στο στιλ του Yahoo! περιέχει σε κατηγορίες μία πλειάδα από sites εναντίον της Microsoft και άλλων εταιριών, όπως η Intel. http://i-want-a-website.com/about-microsoft/yamoo.html

✔ **I hate Microsoft! Microsoft must die:** Ο τίτλος τα λέει όλα χωρίς περιστροφές. Αυτή η σελίδα περιέχει ένα αρχείο 1,6MB για να κατεβάσετε, το οποίο είναι γεμάτο αντι-Microsoft εικόνες, αστεία για την εταιρία και τον Gates και πολλά άλλα καλούδια. http://www.fortunecity.com/millenium/celesteville/14/antims.html

✔ **The Microsoft Hate Page:** Αν πράγματι μισείτε τη Microsoft, τότε αυτό το site είναι ό,τι πρέπει για εσάς. ΠΡΟΣΟΧΗ! Το site είναι δυνατόν να περιέχει άσεμνο και προσβλητικό υλικό (κυρίως σκίτσα). http://www.enemy.org/

✔ **The International Anti-Microsoft Network:** Το Διεθνές Δίκτυο κατά της Microsoft αποτελείται από web σελίδες, οι οποίες είναι συνδεδεμένες μεταξύ τους και έχουν ως στόχο την ενημέρωση του κοινού πάνω στο θέμα. http://i-want-a-website.com/about-microsoft/amsn.html

✔ **The MSBC Superlist of Anti-Microsoft Web Sites:** Ο,τι λέει και ο τίτλος. Μία τεράστια συλλογή από ιστοσελίδες γεμάτες "χολή" εναντίον της εταιρίας. Περιέχει και αντίστοιχα newsgroups. http://msbc.simplenet.com/super/

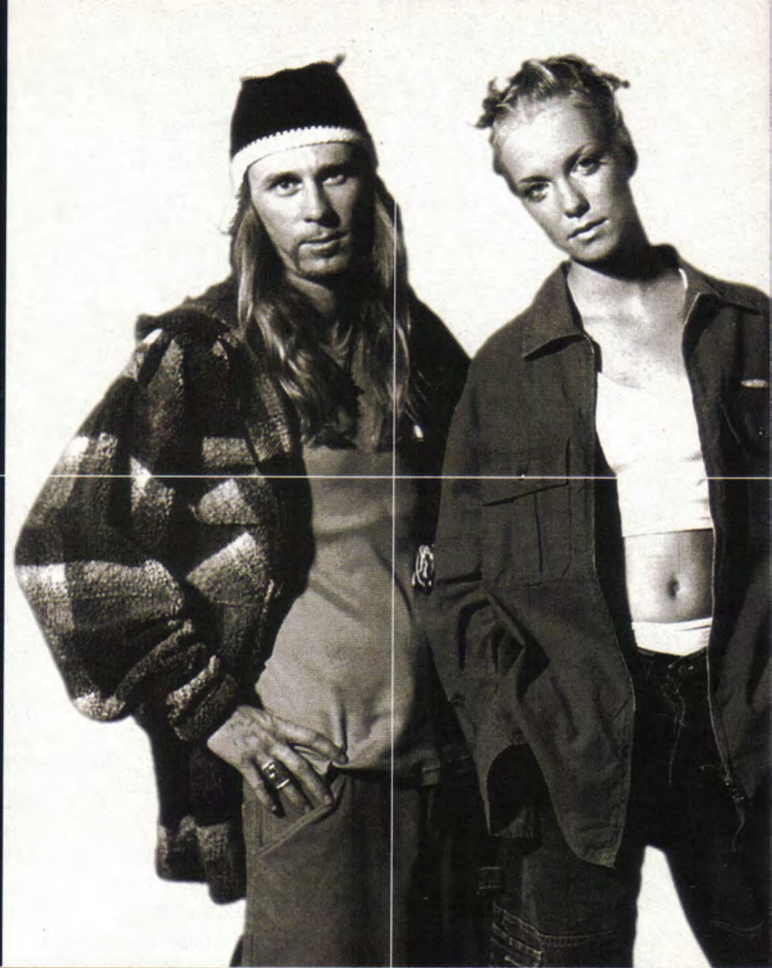
✔ **Boycott Microsoft:** Το χειρότερο site στο Internet για τον Bill Gates και την παρέα του! Γεμάτο χρήσιμες πληροφορίες και πραγματικά στοιχεία για την εταιρία και τα προϊόντα της. Αν έχετε αμφιβολίες, γρήγορα στο Δίκτυο. http://www.vcnet.com/bms/

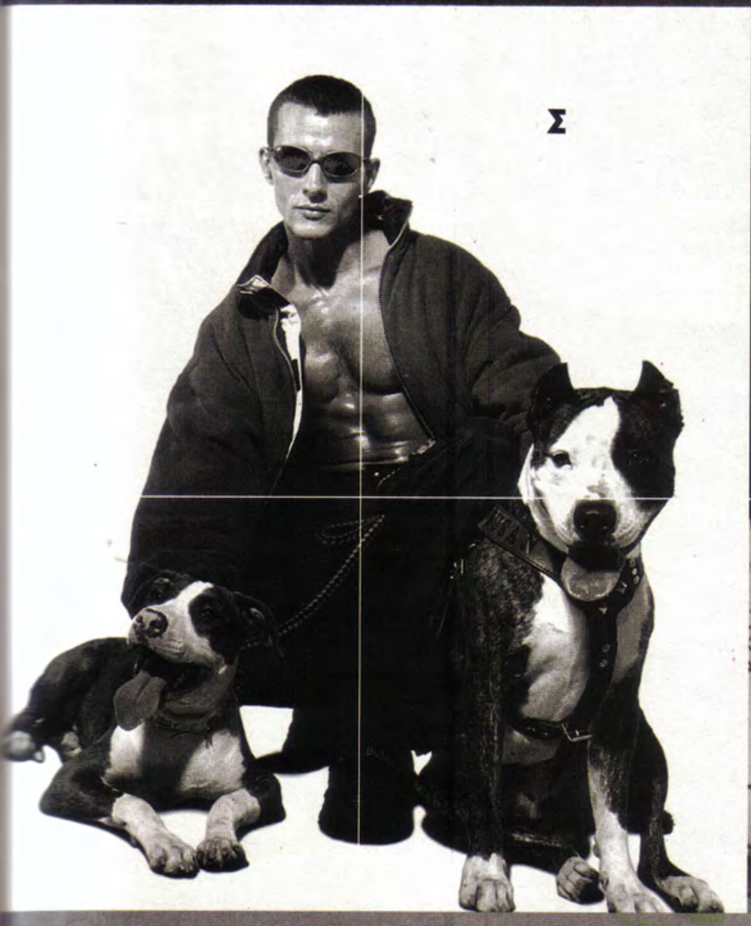
✔ **I hate Bill Gates:** Τα σχόλια περιττεύουν, όταν διαβάζει κανείς αυτόν τον τίτλο. Ο,τι χρειάζεται να ξέρει όποιος ΜΙΣΕΙ τον Bill Gates. http://www.ihatebillgates.com/

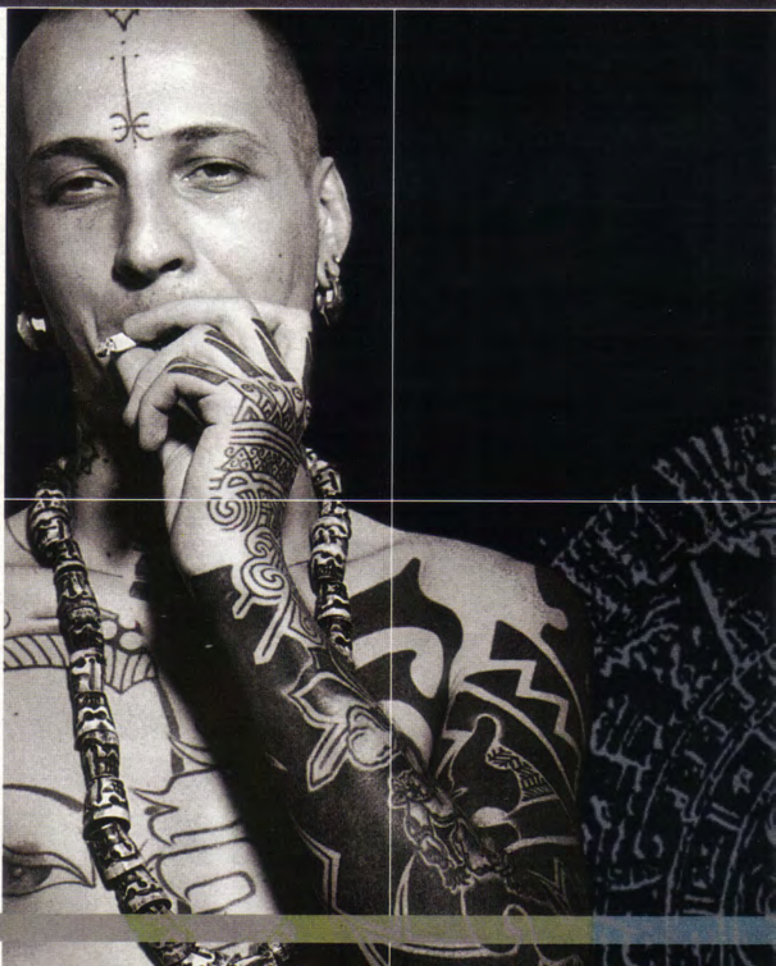
ΑΠΟΦΑΓΙΑ

Δεν εξετάζουμε εδώ αν τα προϊόντα της Microsoft είναι καλά. Υπάρχουν εφαρμογές που είναι όντως εξαιρετικές. Το αν είναι καλά τα Windows (95 ή 98) το ξέρουμε όλοι και ο καθένας μπορεί να δώσει διαφορετικές απαντήσεις, ανάλογα με τις προσδοκίες που έχει από ένα λειτουργικό και το πώς θέλει να το αξιοποιήσει. Εκείνο που μας απασχόλησε και θα συνεχίσει να μας απασχολεί όσο θα βρισκόμαστε στη γνωστή οικογένεια των computer-άδων είναι η εγκαθίδρυση του μονοπωλίου της Microsoft. Ελπίζω να βρεθεί σύντομα κάποιος ανταγωνιστής της Microsoft (το Linux φαίνεται να είναι μια καλή ευκαιρία), ο οποίος θα διαθέτει όχι μόνο την ποιότητα αλλά και τη σοβαρότητα που χρειάζεται για να κερδίσει ένα μέρος των χρηστών, και ίσως αναγκάσει και τη Microsoft να σοβαρευτεί. Διότι αυτή η απουσία αντίλογου (με τη μορφή του οικονομικού αντίλογου, δηλαδή της οικονομικής απειλής στα συμφέροντα της Microsoft) επιτρέπει στην εταιρία του κ. Gates να κάνει ό,τι θέλει, αντιμετωπίζοντας τους χρήστες ως πληβείους και την παγκόσμια αγορά Πληροφορικής ως χωράφι της. Οσο μάλιστα συνεχίζεται αυτή η κατάσταση, θα μας σερβίρει αποφάγια για φιλέτο και, όταν εμείς αγανακτούμε, θα μας πουλάει σάλτσες και μουστάρδες για να έχουν καλύτερη γεύση... PC






Σ



HOME PC
Λίγο πριν από το 1999

Αυτό τον επετειακό μήνα το "PC Master" εγκαινιάζει μια νέα στήλη. Μέσα από αυτή θα σας παρουσιάζουμε ολοκληρωμένους υπολογιστές και μεμονωμένα εξαρτήματα που σας ενδιαφέρουν. Η αρχή γίνεται με τέσσερα πλήρη συστήματα, που φιλοδοξούν να αποκτήσουν μια θέση στο γραφείο όσων ψάχνουν για έναν καινούριο υπολογιστή.

Των Σπύρου Παράσχη & Αντώνη Μαρίνου



Η ΜΕΘΟΔΟΣ

Αξιολογώντας τα συστήματα δεν θελήσαμε να σας κουράσουμε με μετρήσεις, benchmarks και νούμερα. Οχι βέβαια ότι δεν καταφύγαμε σε αυτά. Απλώς προτιμήσαμε μια πιο προσωπική και "παιχνιδάδικη" προσέγγιση στο ζήτημα. Πιο συγκεκριμένα, εκτελέσαμε τα παραδοσιακά benchmarks (Winstone 98), αλλά τρέξαμε πολλά σύγχρονα παιχνίδια με ιδιαίτερες υπολογιστικές απαιτήσεις, όπως τα Nightmare Creatures, World Cup 98, Need for Speed III, Unreal και Quake II, με σκοπό να δούμε την απόδοση των προς δοκιμή συστημάτων σε αυτά. Ακόμα δουλέψαμε με τους υπολογιστές του τεστ, ώστε να δούμε τη συμπεριφορά τους σε πραγματικές συνθήκες εργασίες. Αφού άντεξαν στις δοκιμασίες στις οποίες υποβάλλουμε τα δικά μας συστήματα στα γραφεία του "PC Master", τότε πάλι καλά! Ακόμα, για να έχουμε σαφέστερη εικόνα, υποβάλαμε τα computers της δοκιμής και σε μερικές άλλες δοκιμές, όπως MP3 encoding και 3D rendering (ε, η αλήθεια είναι ότι είδαμε και μία-δύο ταινίες σε DVD...). Με βάση όλα αυτά, κρίναμε την απόδοση των συστημάτων (τα μετρήσιμα αποτελέσματα των δοκιμών είναι στη διάθεση των αναγνωστών μας) και την εκτιμήσαμε σε σχέση με το κόστος των υπολογιστών. Η όλη προσπάθειά μας αποσκοπούσε στο να σας δώσει με ευσύνοπτο τρόπο μια συνολική εικόνα της αξίας των υπολογιστών που σας παρουσιάζουμε.



LEADER K6 3D 300

Το σύστημα που προτείνει η Leader Computers είναι συναρμολογημένο με βασικά κριτήρια το χαμηλό κόστος και την επαρκή απόδοση στα σημερινά παιχνίδια. Ας δούμε τα χαρακτηριστικά του.

Στη θέση του επεξεργαστή έχει επιλεγεί ο καινούριος K6 3D της AMD, χρονισμένος στα 300 MHz. Πρόκειται για μια CPU ευθέως ανταγωνιστική των P2 σε επιδόσεις, με χαμηλότερο όμως κόστος. Σύμφωνα με την AMD ο επεξεργαστής της προσφέρει αυξημένη απόδοση σε τρισδιάστατα παιχνίδια, ιδίως σε όσα αξιοποιούν την τεχνολογία 3Dnow! που έχει αναπτύξει η εταιρία. Ακόμη όμως κι αν δεν υπάρχει εξειδικευμένη υποστήριξη για τον επεξεργαστή, το νέο DirectX 6 της Microsoft αξιοποιεί τα νέα χαρακτηριστικά του K6 3D και προσφέρει υψηλές επιδόσεις. Αντίθετα τα παιχνίδια που χρησιμοποιούν παλαιότερες εκδόσεις του DirectX δεν θα ωφεληθούν σχεδόν καθόλου από το νέο επεξεργαστή της AMD. Ακόμα και αυτά πάντως θα επωφεληθούν σημαντικά από τη Monster 3D, που καταλαμβάνει μία θέση PCI και επιτρέπει στην πλειονότητα των σύγχρονων παιχνιδιών να δείξουν τον καλύτερο εαυτό τους στον Leader.

Επεξεργαστής	**AMD K6 II 3D 300MHz MMX**
Motherboard	**Soyo 5EHM**
Μνήμη	**64MB SDRAM**
Δίσκος	**Quantum Fireball EX 3,2GB**
CD-ROM	**Hitachi 8335 24X**
Κάρτα γραφικών	**Diamond Stealth 3D 2240**
3D accelerator	**Diamond Monster 3D**
Κουτί	**Mini Tower**
Οθόνη	**AXION CL1566, 15"**
Πληκτρολόγιο	**Win 95 104 πλήκτρων**
Ποντίκι	**Quick Shot QS6310 PS2**
Κάρτα ήχου	**SoundBlaster Vibra 16 PnP**
Ηχεία	**200 W PMPO (2x10 W RMS)**

Τιμή: 240.000 δρχ. χωρίς ΦΠΑ
Σχέση τιμής προς απόδοση: 9/10

Κατά τα άλλα, οι υπόλοιπες επιλογές εξαρτημάτων έχουν υπαγορευτεί από το χαμηλό κόστος τους. Για παράδειγμα, τη θέση της motherboard καταλαμβάνει η Soyo 5EHM με 1MB burst cache και ETEQ chipset (ίσως προβληματίσει όσους εμπιστεύονται τα Intel chipsets), ενώ τα αποθηκευτικά καθήκοντα έχει αναλάβει ο γνωστός δίσκος Quantum Fireball 3,2GB (λίγη παραπάνω χωρητικότητα δεν θα έβλαπτε). Επίσης τα υπόλοιπα εξαρτήματα (κουτί, πληκτρολόγιο, ποντίκι) είναι απλά και φθηνά. Τέλος, η οθόνη 15" της AXION έχει πρακτικά χειριστήρια, αλλά η ευκρίνειά της δεν εντυπωσιάζει.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Γενικώς, ο Leader K6 3D 300 αποδίδει μια χαρά, λαμβάνοντας υπόψη την τιμή του. Η κύρια κάρτα γραφικών (Diamond Stealth 3D2240) δεν είναι ό,τι καλύτερο υπάρχει, αλλά στα Windows η ταχύτητά της είναι σχετικά ικανοποιητική. Στα παιχνίδια που δοκιμάσαμε (Nightmare Creatures, Unreal, Quake II κ.λπ.) η Monster 3D έφερε εις πέρας τα καθήκοντά της και απέδωσε τα αναμενόμενα. Γενικά ο υπολογιστής ανταποκρίθηκε στα τεστ μας με προθυμία. Τα 3D renderings, MP3 encodings και benchmarks που δοκιμάσαμε έδωσαν καλές τιμές. Το μόνο πρόβλημα που αντιμετωπίσαμε ήταν ότι μερικές φορές το CD-ROM της Hitachi δεν αναγνώριζε κάποια CDs γραμμένα με το Direct CD της Adaptec, ενώ σε μια περίπτωση το σύστημα κόλλησε κατά την εκτέλεση του Winstone. Γενικώς, η συνολική εντύπωση που μας άφησε ο υπολογιστής της Leader Computers ήταν θετική, ιδίως αν λάβουμε υπόψη την πολύ καλή τιμή του. Αν θέλετε κάτι καλύτερο, η συμβουλή μας θα ήταν να διαλέξετε διαφορετική κάρτα γραφικών, CD-ROM και οθόνη, με την ανάλογη αύξηση του κόστους.

Σπύρος Παράσχης
abyss@compulink.gr



PACKARD BELL 350/M

Παρ' ότι οι υπολογιστές γίνονται ολοένα ευκολότεροι στο χειρισμό, εντούτοις δεν έχουν καταφέρει να υλοποιήσουν το αξίωμα του "Plug'n'Play". Ενας υπολογιστής ο οποίος θα μπορεί να δουλέψει από την πρώτη στιγμή της εγκατάστασής του χωρίς επεμβάσεις που να απαιτούν έστω και τις ελάχιστες τεχνικές γνώσεις από τη μεριά του χρήστη είναι ακόμη μακρινό όνειρο.

Η Packard Bell έχει προσπαθήσει με τη σειρά των υπολογιστών Pulsar, που παρουσιάσαμε στο τεύχος Φεβρουαρίου 1998, να προσεγγίσει το "Plug'n'Play", να φτιάξει δηλαδή συστήματα ολοκληρωμένα, σύγχρονα τεχνολογικά αλλά και, κατά το δυνατόν, εύχρηστα. Το Packard Bell Pulsar 350/M που κατέφθασε στα εργαστήρια του περιοδικού για παρουσίαση ακολουθεί ακριβώς την ίδια φιλοσοφία.

Το πρώτο που παρατηρεί κάποιος είναι το εξαιρετικό design, τόσο του ίδιου του υπολογιστή όσο και της εξοπλισμένης με ηχεία οθόνης 17 ιντσών. Ακόμα και το πληκτρολόγιο, που στους περισσότερους υπολογιστές θεωρείται απλώς αναγκαίο συμπλήρωμα, στον Packard Bell ξεχωρίζει με την εμφάνιση και τη λειτουργικότητά του (π.χ. πατώντας ένα πλήκτρο ο χρήστης μπορεί να λάβει το mail και τα fax του).

Οπως θα δείτε και στη λίστα με τα τεχνικά χαρακτηριστικά του Pulsar 350/M, όλα τα τμήματά του είναι από τα πλέον σύγχρονα τεχνολογικά. Ο δίσκος έχει χωρητικότητα 6.4GB, η κάρτα ήχου καταλαμβάνει μια θέση PCI και διαθέτει wavetable, τη θέση του κλασικού CD έχει πάρει ένα DVD της Toshiba, ενώ το modem υποστηρίζει το πρωτόκολλο V90. Το μόνο εξάρτημα που δεν μας ικανοποίησε ιδιαίτερα με την απόδοσή του ήταν η κάρτα γραφικών της ATI, η οποία, παρ' ότι ήταν αρκετά γρήγορη, δεν συμβάδιζε με τις επιδόσεις του υπόλοιπου συστήματος.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Ο Pulsar 350/M τα πήγε πολύ καλά στις μετρήσεις και τις υπόλοιπες δοκιμασίες στις οποίες τον υποβάλαμε. Αν μάλιστα προσθέσετε έναν εξειδικευμένο 3D accelerator (μια Voodoo 2 θα ταίριαζε γάντι), τότε θα έχετε ένα καθ' όλα ταχύτατο σύστημα. Αυτό όμως που βασικά μας εντυπωσίασε ήταν η ευκολία χρήσης του συστήματος και τα προγράμματα που το συνόδευαν (εννοείται πρωτότυπα). Ετσι, το μηχάνημα ερχόταν με προεγκαταστημένα τα Windows 98, το Office 97, το Norton Antivirus, μια σειρά παιχνιδιών (Total Annihilation, Redline Racing κ.λπ.), διάφορα utilities και πολλά άλλα. Επίσης, υπήρχαν προγράμματα της ίδιας της Packard Bell, όπως το Navigator, που απλούστευαν κατά πολύ τη χρήση του όλου συστήματος. Προσωπική μου εκτίμηση είναι ότι ο Pulsar 350/M, παρά το φαινομενικά υψηλό κόστος του, είναι ένα εξαιρετικό σύστημα που αξίζει τα λεφτά του, χάρη τόσο στις επιδόσεις του όσο και στη γενικότερη προσπάθεια που έχει καταβληθεί ώστε να είναι εύχρηστο.

Επεξεργαστής	**Intel Pentium II 350MHz**
Motherboard	**Intel 440BX AGP**
Μνήμη	**64MB SDRAM**
Δίσκος	**Fujitsu 6,4GB**
DVD-ROM	**Toshiba SD M1202**
Κάρτα γραφικών	**ATI Xpert 98 8MB**
Κουτί	**Midi Tower**
Οθόνη	**Packard Bell 7480**
Πληκτρολόγιο	**Packard Bell**
Ποντίκι	**Packard Bell**
Κάρτα ήχου	**Vortex PCI 338 A3D Wavetable**
Modem	**Aztech MDP 3858 V90**

Τιμή: 804.000 δρχ. χωρίς ΦΠΑ
Σχέση τιμής προς απόδοση: 9/10

Σπύρος Παράσχης
abyss@compulink.gr



MICROCHIP STANDARD PENTIUM II 300 3D

Η πρόταση των καταστημάτων Microchip είναι ο υπολογιστής Standard. Στην "καρδιά" του βρίσκεται μία motherboard Soyo 5EHM με 1MB cache που περιβάλλει τον AMD K6 3D στα 300MHz, ο οποίος φυσικά -λόγω συχνότητας αλλά και τεχνολογίας- προσφέρει στον υπολογιστή πολύ καλές επιδόσεις. Τον επεξεργαστή υποστηρίζουν 64MB μνήμης DIMMs στα 100MHz, τα οποία είναι αρκετά για την πλειονότητα των σημερινών εφαρμογών (αν και δεν μπορώ να πω το ίδιο για όλα τα καινούρια παιχνίδια).

Επεξεργαστής	**AMD K6/2 3D 300MHz**
Motherboard	**Soyo 5EHM**
Μνήμη	**64MB SDRAM**
Δίσκος	**Quantum Fireball 3,2GB**
DVD-ROM	**CreativeDVD-ROM DXR-2**
Κάρτα γραφικών	**Diamond VIPER 550 16MB**
Κάρτα ήχου	**Soundblaster 128 bit PCI**
Modem	**Micronet**
3D accelerator	**VooDooMania ColorMaster 3DFX**

Τιμή: 455.000 δρχ. χωρίς ΦΠΑ
Σχέση τιμής προς απόδοση: 8/10

Στον τομέα των γραφικών ο υπολογιστής της Microchip σημειώνει άριστες επιδόσεις, χάρη κυρίως στην τερατώδη Diamond Viper 550 με 16MB, η οποία βρίσκεται στο AGP socket της motherboard. Η κάρτα αυτή είναι με διαφορά η ταχύτερη και καλύτερη που έχω δει μέχρι σήμερα, αφού τόσο στον τομέα των Windows όσο και στο 3D acceleration σημειώνει εκπληκτικά νούμερα. Το αποτέλεσμα της κάρτας βλέπετε σε ένα Nokia 449Xa Plus monitor, ένα από τα καλύτερα monitors 15 ιντσών που μπορείτε να βρείτε στην αγορά. Η περιφερειακή μνήμη του μηχανήματος περιλαμβάνει ένα drive 3,5", έναν σκληρό δίσκο Quantum Fireball 3,2GB, αλλά και ένα Creative DVD-ROM drive, το οποίο μαζί με το hardware encoder/decoder που περιλαμβάνεται στη σύνθεση του υπολογιστή σάς δίνει τη δυνατότητα να παρακολουθήσετε όλες τις αγαπημένες σας ταινίες σε DVD.

Τα υπόλοιπα στοιχεία που ολοκληρώνουν τη σύνθεση του Standard είναι μια SoundBlaster 128bit PCI, ένα modem 56.000 της Micronet, ποντίκι, ηχεία, αλλά και τα Windows 98 DSP.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Οπως προαναφέραμε, το πρώτο που εντυπωσιάζει είναι η κάρτα γραφικών. Η Viper, λόγω τόσο των επεξεργαστών που διαθέτει όσο και της αρκετά μεγάλης μνήμης της, "πετάει" σε οποιοδήποτε test και αν υποβληθεί. Εμείς εντυπωσιαστήκαμε με τις επιδόσεις της σε οποιοδήποτε περιβάλλον, είτε αυτό ήταν Windows 98 είτε οποιοδήποτε παιχνίδι - με αρκετά αυξημένες απαιτήσεις σε 3D acceleration φυσικά. Χαρακτηριστικό είναι το γεγονός ότι η Viper μπορεί άνετα να ξεπεράσει σε frame rates όλες τις 3D κάρτες τελευταίας εσοδείας, δίνοντας πολύ καλύτερη αίσθηση σε όλα τα τελευταία "βαριά" 3D παιχνίδια. Αλλά και σε οποιαδήποτε ανάλυση και αν κληθεί να εργαστεί σε περιβάλλον Windows δεν θα συναντήσετε το παραμικρό πρόβλημα, αφού οι πολλές ενσωματωμένες Window functions αλλά και η αχανής μνήμη βεβαιώνουν την άμεση μεταφορά της εικόνας στην οθόνη.

Κάτι που επίσης μας άρεσε ήταν το πολύ καλό, αξιόπιστο και γρήγορο DVD-ROM της Creative, το οποίο δεν αντιμετώπισε κανένα πρόβλημα τόσο σε DVD αναπαραγωγή όσο και σε παιχνίδια που είχαν εγκατασταθεί με minimum installation από CD.

Συνολικά το Standard είναι ένα αρκετά καλό σύστημα, το οποίο μπορεί άνετα να καλύψει τις ανάγκες τόσο του επαγγελματία όσο και του ερασιτέχνη ή χομπίστα. Μπορεί να αντεπεξέλθει το ίδιο εύκολα σε απαιτήσεις εργασίας όσο σε απαιτήσεις διασκέδασης. Τα βασικά "κομμάτια" του είναι πολύ γρήγορα και ποιοτικά, ενώ τα περιφερειακά ολοκληρώνουν την πολύ καλή εικόνα.

Αντώνης Μαρίνος



QUEST WINNER DI

Αυτό που προσέχει κάποιος όταν δει για πρώτη φορά ένα Quest Winner είναι σίγουρα η εμφάνισή του, αφού ακριβώς αυτό (δηλαδή η εμφάνιση και η ομοιογένεια) αποτελεί έναν από τους βασικούς στόχους της InfoQuest. Γι' αυτόν το λόγο η εταιρία έχει προβεί σε αρκετές συμφωνίες με διάφορους κατασκευαστές (και ιδιαίτερα με τη Sony), ώστε οι υπολογιστές Quest να έχουν μία όσο το δυνατόν πιο "συμπαγή" αίσθηση και όψη.

Στην "καρδιά" του συστήματος βρίσκονται μία motherboard Intel Seattle και ένας Pentium II στα 333MHz, συνδυασμός που μπορεί να αντεπεξέλθει σε οποιοδήποτε "πρόβλημα" και αν του θέσετε. Τα 32MB μνήμης που διαθέτει πάντως ενδέχεται να μην αποδειχθούν επαρκή σε αρκετές περιπτώσεις.

Το γραφικό μέρος αναλαμβάνει να διεκπεραιώσει μια ATI XPERT Play με 4MB μνήμης, που μπορούν να επεκταθούν μέχρι τα 8MB. Η ATI είναι μια κάρτα που τα πάει αρκετά καλά στα Windows, ενώ δεν μένει πίσω και στον τομέα του 3D acceleration, αφού διαθέτει on-board μια RagePRO, η οποία κάνει ό,τι είναι δυνατόν για να μη μείνουν οι gamers παραπονεμένοι. Πάντως, της λείπουν αρκετά χαρακτηριστικά για να μπορέσει να συγκριθεί με μια εξειδικευμένη κάρτα γραφικών - για παράδειγμα δεν κάνει Z-buffering. Στα θετικά της συγκαταλέγεται το συνοδευτικό software.

Το σύστημα συμπληρώνουν ένας σκληρός δίσκος Western Digital 4.3GB, μια SoundBlaster AWE64, ενώ για τα μάτια σας φροντίζει ένα monitor Quest (οι συμφωνίες που λέγαμε νωρίτερα), το οποίο στην ουσία είναι Sony.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Αυτό που εντυπωσιάζει είναι η ομοιογένεια του συστήματος, αφού φαίνεται σαν να έχει φτιαχτεί "με τη μία" και δεν αποτελείται από διάφορα κομμάτια. Ακόμη πιο σημαντικό όμως είναι η εγγύηση που δίνει κάθε υπολογιστής Quest, την οποία δεν νομίζω ότι θα βρείτε πουθενά αλλού: 1 μήνας on-site service και 3 χρόνια εγγύηση (ο πρώτος χρόνος καλύπτει ανταλλακτικά και εργασία).

Κατά τ' άλλα, το Winner πήγε αρκετά καλά σε όλα τα tests στα οποία το υποβάλαμε, τόσο σε περιβάλλον Windows όσο και σε παιχνίδια. Μπορεί η RagePRO να μην είναι ό,τι πιο σύγχρονο και γρήγορο, όμως είναι υπεραρκετή για την πλειονότητα των σημερινών παιχνιδιών. Εξάλλου το monitor είναι πολύ καλής ποιότητας, ικανό να ανεβάσει υψηλές αναλύσεις με πολύ καλά refresh rates. Μπορεί να μην είναι τόσο καλό όσο το Nokia 449, αλλά παραμένει κορυφαίο monitor στη συγκεκριμένη διάσταση.

Συνολικά το μηχάνημα μάλλον αδικείται από τα μόλις 32MB μνήμης, αφού θα μπορούσε να πάει πολύ καλύτερα. Αυτό όμως το πρόβλημα διορθώνεται τόσο εύκολα -και πλέον τόσο...φθηνά- που παύει να θεωρείται πρόβλημα. Αν λοιπόν σας ενδιαφέρουν οι επιδόσεις αλλά και η καλύτερη δυνατή κάλυψη από πλευράς εγγύησης, το Quest Winner DI είναι σίγουρα μια πολύ καλή επιλογή.

Αντώνης Μαρίνος

Motherboard	**Intel Seattle AGP**
Επεξεργαστής	**Intel Pentium 333MHz**
Μνήμη RAM	**32MB DIMM**
Hard Disk	**Western Digital 4,3GB**
VGA	**ATI XPERT Play 4MB**
DVD-ROM	**Hitachi DVD-ROM**
Sound Card	**SoundBlaster AWE64**
Monitor	**Q 1564**
3D Card	**RagePRO**
Κάρτα Δικτύου	**Intel**

Τιμή Βασικής μονάδας: 294.000 δρχ. + 18% ΦΠΑ
ΤΙΜΗ MONITOR
1564: 55.000 δρχ. + 18% ΦΠΑ
Sony 15" T: 83.000 δρχ. + 18% ΦΠΑ
1770 T: 150.000 δρχ. + 18% ΦΠΑ
Σχέση τιμής προς απόδοση: 8/10

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Είναι σαφές ότι από ένα δείγμα τεσσάρων υπολογιστών δεν μπορεί κάποιος να βγάλει συνολικά συμπεράσματα για τον τρόπο με τον οποίο κινείται η αγορά του hardware. Ακόμα κι έτσι πάντως, είναι δυνατόν να ανιχνευθούν ορισμένες τάσεις και να γίνουν μερικές χρήσιμες εκτιμήσεις.

Μια πρώτη παρατήρηση έχει να κάνει με την επιθυμία κάποιων εταιριών να μην προτείνουν απλώς μερικούς συναρμολογημένους υπολογιστές, αλλά να φτιάχνουν ολοκληρωμένα συστήματα, που να αφήνουν ενιαία αίσθηση τόσο σχεδιαστικά όσο και λειτουργικά. Σίγουρα πρωτοπόρος σε αυτό τον τομέα είναι η Packard Bell με τη σειρά των Pulsar, που πρεσβεύει μια νέα ιδέα για το πώς πρέπει να είναι οι home υπολογιστές.

Κατά τα άλλα, όπως φαίνεται, η AMD έχει καταφέρει με τον K6 II 3D να βγάλει έναν επεξεργαστή ευθέως ανταγωνιστικό του Pentium II και μάλιστα σε χαμηλότερη τιμή. Παρ' ότι η Intel έχει εγκαταλείψει το Socket 7 (την υποδοχή δηλαδή στην οποία τοποθετούνταν οι Pentium, Pentium MMX καθώς και οι κλώνοι τους) και έχει υιοθετήσει διαφορετικό τρόπο σύνδεσης για τους Pentium II, η AMD επιμένει στο Socket 7, κάτι που ίσως να συμφέρει όσους χρήστες διαθέτουν ήδη μια καλή motherboad αυτού του τύπου και δεν θέλουν να την αλλάξουν. Γενικά ο AMD K6 II 3D είναι ένας πολύ καλός επεξεργαστής και, αν συνυπολογίσουμε την υποστήριξή του από το DirectX 6, συνιστά καλή λύση για τους gamers. Αν μάλιστα η τεχνολογία 3D Now! που έχει αναπτύξει η AMD υποστηριχθεί από τις κατασκευάστριες εταιρίες παιχνιδιών, τότε το μέλλον της δεύτερης γενιάς των K6 δείχνει ακόμα πιο ευοίωνο.



Πέραν αυτών, σε επίπεδο των υπόλοιπων μεμονωμένων περιφερειακών, βλέπουμε ότι σταδιακά -όπως είχε άλλωστε προβλεφθεί- το DVD παίρνει τη θέση του CD-ROM ως το κυρίαρχο δευτερεύον αποθηκευτικό μέσο. Με τη δεδομένη πτώση των τιμών, σε λίγους μήνες νομίζουμε ότι δεν θα παραδίδεται κανένας καινούριος υπολογιστής με CD. Επίσης γνωρίσαμε ορισμένες νέες τάσεις σε έναν τομέα που, σε πείσμα των εξελίξεων, παρέμενε σταθερός. Αναφερόμαστε βέβαια στις κάρτες ήχου, οι οποίες είχαν μείνει στο standard της συμβατότητας με τη SoundBlaster 16, ανακουφίζοντας τους κουρασμένους από τις συνεχείς αναβαθμίσεις χρήστες. Τα περισσότερα από τα μηχανήματα της δοκιμής μας είχαν κάρτες με wavetable (καιρός ήταν, αφού το να ακούς midi αρχεία σε κάρτα με FM synthesis είναι ένα ακουστικό μαρτύριο), ενώ δύο από αυτές δεν τοποθετούνταν στον παραδοσιακό ISA δίαυλο αλλά στον πιο καινούριο PCI.

Τέλος, μια γενικότερη εντύπωση που σχηματίσαμε κατά τη διάρκεια της δοκιμής ήταν το ότι η αγορά των παιχνιδιών, άρα και η απόδοση των καινούριων υπολογιστών σε αυτά, αποτελεί σημαντικό κριτήριο για πολλές εταιρίες κατά τη συναρμολόγηση των συστημάτων τους. Ετσι, πολλοί κατασκευαστές προσθέτουν 3D accelerators, wavetable κάρτες και DVD, αναγνωρίζοντας ότι το κοινό που παίζει παιχνίδια στο PC είναι ίσως το απαιτητικότερο από πλευράς hardware. Δεν ξέρουμε βέβαια κατά πόσο είναι και το πιο εύρωστο οικονομικά, ώστε να μπορεί να αγοράσει όλα αυτά τα θαυμαστά καλούδια...

ΣΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΤΕΥΧΟΣ

Ως γνωστόν, η ενασχόληση με τον προσωπικό υπολογιστή μας δεν είναι ό,τι πιο ξεκούραστο μπορεί να συμβεί στα μάτια μας. Ετσι, λοιπόν, κανείς δεν θα πρέπει να παραβλέπει τη μεγάλη σημασία που έχει για το χρήστη, ειδικά για εκείνον που περνά πολλές ώρες την ημέρα μπροστά στο PC του, η επιλογή της σωστής οθόνης. Σίγουρα πρόκειται για ένα περιφερειακό ξεχωριστό από τα άλλα, αφού δύσκολα μπορούν να γίνουν οποιασδήποτε μορφής "συμβιβασμοί": Μια μέτρια οθόνη θα προκαλεί συνεχώς προβλήματα στο χρήστη, ενώ μια οθόνη καλής ποιότητας θα τον βοηθά να γίνει πιο αποδοτικός, είτε χρησιμοποιεί το PC για δουλειά είτε για την προσωπική του ψυχαγωγία και διασκέδαση.

Τα monitors, λοιπόν, θα αποτελούν το θέμα του επόμενου "Hardware Test", που θα διαβάσετε στο τεύχος Δεκεμβρίου του "PC Master". Ηδη ξεκινήσαμε τη συλλογή των τελευταίων μοντέλων που υπάρχουν στην αγορά και ελπίζουμε να έχουμε για σας ένα αντιπροσωπευτικό δείγμα των οθονών που μπορείτε να βρείτε σήμερα και προορίζονται για home χρήση. Ραντεβού τον επόμενο μήνα!

ΔΙΑΘΕΣΗ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Ευχαριστούμε τις ακόλουθες εταιρίες και καταστήματα που μας πρόσφεραν τους υπολογιστές της δοκιμής.

- Leader Computers, Σπ. Τρικούπη 44, Εξάρχεια, τηλ.: 8210327
- Evertech, Ελ. Βενιζέλου 184, Καλλιθέα, τηλ.: 9574233
- Microchip, Αργυρουπόλεως 42, Αργυρούπολη, τηλ.: 9961945
- InfoQuest, Αλ. Πάντου 25, Καλλιθέα, τηλ.: 9299400

100 Τεύχη

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
PC master CD-ROM





ΜΕΓΑΛΟΣ ΕΠΕΤΕΙΑΚΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ





Γιορτάστε μαζί μας!

Σεπτέμβριος 1989 - Νοέμβριος 1998

Επί εννέα χρόνια και εκατό τεύχη το "PC Master" ακολουθεί πιστά το σφυγμό των PC Users μεγαλώνοντας μαζί τους: Από τον PC/XT με τα 640KB RAM, τα τέσσερα χρώματα της CGA (ή και τα δύο της Hercules) και το "μπλιπ-μπλιπ" μέχρι τον Pentium II στα 400MHz, τα εκατομμύρια χρώματα, τη 3D επιτάχυνση των σύγχρονων καρτών γραφικών και το στερεοφωνικό υψηλής πιστότητας ήχο.

Γιορτάζοντας τα 100 τεύχη του, στις επόμενες σελίδες το "PC Master" θα σας ταξιδέψει σε εννέα χρόνια εξέλιξης στο software και το hardware και σε εννέα χρόνια computer gaming. Επιπλέον, σε συνεργασία με εταιρίες της ελληνικής αγοράς Πληροφορικής, το "PC Master" διοργανώνει έναν μεγάλο διαγωνισμό με πολλά και πλούσια δώρα. Δεν θέλουμε να γιορτάσουμε μόνοι μας. Θέλουμε να γιορτάσετε κι εσείς μαζί μας.

Αναζητήστε, λοιπόν, μόνο στις διαφημίσεις του τεύχους που κρατάτε στα χέρια σας ορισμένα γράμματα. Μη μας ρωτήσετε: "Ποια γράμματα;". Με λίγη προσοχή θα καταλάβετε για ποια πρόκειται. Τα γράμματα αυτά, με τη σειρά που εμφανίζονται στις διαφημίσεις, σχηματίζουν μια φράση - ε, ίσως λείπουν και μερικά... Γράψτε μας τη φράση στο κουπόνι που θα βρείτε στη σελίδα που ακολουθεί και κερδίστε!



ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ & ΧΡΟΝΙΑ ΜΑΣ ΠΟΛΛΑ!!!



100 Εκπληκτικά Δώρα
Μόνο για εσάς



Δ Ω Ρ Α   Ν Ι Κ Η Τ Ω Ν

1. **ΕΝΑ ΤΑΞΙΔΙ ΔΥΟ ΗΜΕΡΩΝ ΣΤΟ ΕΡΓΟΣΤΑΣΙΟ ΤΗΣ PACKARD BELL ΣΤΟ ANGERS ΤΗΣ ΓΑΛΛΙΑΣ, ΜΕ ΠΛΗΡΗ ΚΑΛΥΨΗ ΤΩΝ ΕΞΟΔΩΝ ΕΠΙΣΚΕΨΗΣ, ΔΙΑΜΟΝΗΣ ΚΑΙ ΠΕΡΙΗΓΗΣΗΣ.**

2. 1 ΟΘΟΝΗ 15" AOC 5 ELR (ΠΛΑΙΣΙΟ) 54.000 δρχ.

3. 1 MOTHERBOARD LUCY STAR 6ABX2 PENTIUM II BX CHIPSET (COSMODATA) 48.000 δρχ.

4. 1 JOYSTICK SFS THROTTLE (MEDIA INTERACTIVE) 39.900 δρχ.

5-14. 1 VIRTUAL VISOR (MD ENTERTAINMENT) 35.500 δρχ.

15. 1 MODEM EXTRA 33.600 ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ (CRYPTO) 33.000 δρχ.

16-17. 1 ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ 2002/CD-ROM (ΧΘΩΝ 2002) 33.000 δρχ.

18. 1 ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΤΟΜΗ/CD-ROM (MLS ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ) 25.500 δρχ.

19. ΒΙΒΛΙΑ: "MAGIC", "WAR ZONE", "CHRONOPIA" (ΚΑΪΣΣΑ) 25.000 δρχ.

20-21. 1 "ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ"/CD-ROM (ΧΘΩΝ 2002) 25.000 δρχ.

22. 1 SCANNER MUSTEK FPS 300 (MICROCHIP) 22.000 δρχ.

23-24. 1 ΤΙΜΟΝΙ VRS 1 (LEADER ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ) 20.000 δρχ.

25. 1 ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ 2MB + 3D ΓΥΑΛΙΑ VIRTUAL REALITY (HARD & SOFT) 19.000 δρχ.

26. 1 CD-ROM SCARS (MICROSTAR) 18.900 δρχ.

27. 1 CD-ROM "ΠΡΟΣΚΥΝΗΜΑ ΣΤΟ ΑΓΙΟ ΟΡΟΣ" (MLS ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ) 17.500 δρχ.

28. 1 CD-ROM "ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ Α' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ" (MLS ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ) 17.500 δρχ.

29. 1 INTERACTIVE DICTIONARY - ΟΜΙΛΟΝ (MLS ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ) 17.000 δρχ.

30. 1 MODEM ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ (COMPUTER ALFA) 15.000 δρχ.

31. 1 CD-ROM GRAND PRIX MONACO (MICROSTAR) 14.900 δρχ.

32. 1 CD-ROM "ΔΡΟΜΟΙ ΤΟΥ ΣΥΜΠΑΝΤΟΣ" (MLS ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ) 14.000 δρχ.

33. 1 CD-ROM "MIND MAGIC" (MICROSTAR) 13.900 δρχ.

34. 1 CD-ROM "ARMY MEN" (MICROSTAR) 13.900 δρχ.

35. 1 CD-ROM "5ο ΣΤΟΙΧΕΙΟ" (MICROSTAR) 13.900 δρχ.

36. 1 RADIO TRACK (MEDIA STORE) 13.000 δρχ.

37. 1 CD-ROM "FIFA '98" (GAMES CLUB) 11.900 δρχ.

38. 1 CD-ROM "NBA '98" (GAMES CLUB) 11.900 δρχ.

39. 1 CD-ROM "ΓΙΝΕ ΠΡΟΕΔΡΟΣ" (ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΣ) 11.900 δρχ.

40. 2 CD-ROMs "ΜΟΥΛΑΝ - Ο ΘΡΥΛΟΣ" (ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΣ) 11.900 δρχ.

41. 1 CD-ROM "ΜΟΥΛΑΝ - ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ" (ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΣ) 11.900 δρχ.

42. 2 CD-ROMs "ΣΥΜΜΟΡΙΑ ΤΩΝ ΑΘΗΝΩΝ" (ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΣ) 11.900 δρχ.

43. 2 CD-ROMs "ΤΟ ΑΙΓΑΙΟ ΦΛΕΓΕΤΑΙ" (ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΣ) 11.900 δρχ.

44. 2 CD-ROMs "1.300 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ" (ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΣ) 11.900 δρχ.

45-49. 1 CD-ROM "RAYMAN" (MICROSTAR) 11.900 δρχ.

50. 1 CD-ROM "ΚΡΙΣΗ ΣΤΟ ΑΙΓΑΙΟ" (ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΣ) 9.900 δρχ.

51. 1 CD-ROM "ΗΡΑΚΛΗΣ" (ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΣ) 9.900 δρχ.

52. 1 CD-ROM "ΟΔΥΣΣΕΙΑ" (ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΣ) 9.900 δρχ.

53. 1 CD-ROM "ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΕΣ ΣΥΝΑΡΤΗΣΕΙΣ" (ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΣ) 9.900 δρχ.

54. 1 CD-ROM "ΤΑ 50 ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ" (ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΣ) 9.900 δρχ.

55. 1 CD-ROM "ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΣΤΟΝ ΑΡΗ" (ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΣ) 9.900 δρχ.

56. 1 CD-ROM "ΜΕΤΡΟΠΟΛΗ" (ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΣ) 9.900 δρχ.

57. 1 CD-ROM "Ο ΜΙΚΡΟΣ ΖΩΓΡΑΦΟΣ" (ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΣ) 9.900 δρχ.

58. 1 CD-ROM "Η ΠΑΝΑΓΙΑ ΤΩΝ ΠΑΡΙΣΙΩΝ" (ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΣ) 9.900 δρχ.

59. 1 CD-ROM "ΠΑΖΛ & 5 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ" (ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΣ) 9.900 δρχ.

60. 1 CD-ROM "ΠΑΝΤΟΓΡΑΦΟΣ & 5 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ" (ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΣ) 9.900 δρχ.

61. 1 ΒΙΒΛΙΟ "ΜΑΘΑΙΝΩ ΜΟΝΟΣ ΜΟΥ ΤΟΥΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ & ΤΟ INTERNET" (ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΣ) 8.500 δρχ.

62. 1 ΒΙΒΛΙΟ "ΜΑΘΑΙΝΩ ΜΟΝΟΣ ΜΟΥ ΤΑ WINDOWS"98" (ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΣ) 8.500 δρχ.

63. 1 ΒΙΒΛΙΟ "ΧΡΗΣΗ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ" (ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΣ) 8.500 δρχ.

64. 1 CD-ROM "WARCRAFT" (SOFTWARE CENTER) 7.000 δρχ.

65. 1 CD-ROM "CYBERIA" (SOFTWARE CENTER) 7.000 δρχ.

66. 1 CD-ROM "WRESTLEMANIA" (SOFTWARE CENTER) 7.000 δρχ.

67-97. 1 ΜΠΛΟΥΖΑΚΙ "PC MASTER" ("PC MASTER") 3.900 δρχ.

98-100. 1 ΜΙΚΡΟΦΩΝΟ ΜΕ ΒΑΣΗ & ΑΚΟΥΣΤΙΚΑ (COMPUTER ALFA) 2.500 δρχ.

ΟΡΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος Νοεμβρίου. Όλα τα συμπληρωμένα δελτία (δεκτά θα γίνονται μόνο τα πρωτότυπα δελτία συμμετοχής που εσωκλείονται στο περιοδικό) με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 20 Δεκεμβρίου, από την οποία θα αναδειχθούν 100 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής και την 17η Δεκεμβρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Κάθε διαγωνιζόμενος μπορεί να αποστείλει μόνο ένα κουπόνι. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος Ιανουαρίου. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 22 Ιανουαρίου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος νικητής δεν παραλάβει το δώρο του μέχρι την καθορισμένη ημερομηνία, αυτό θα δοθεί στον αντίστοιχο επιλαχόντα από τους 100 επιλαχόντες που θα έχουν ήδη κληρωθεί. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress Α.Ε. και τις εταιρίες που παρέχουν τα δώρα.

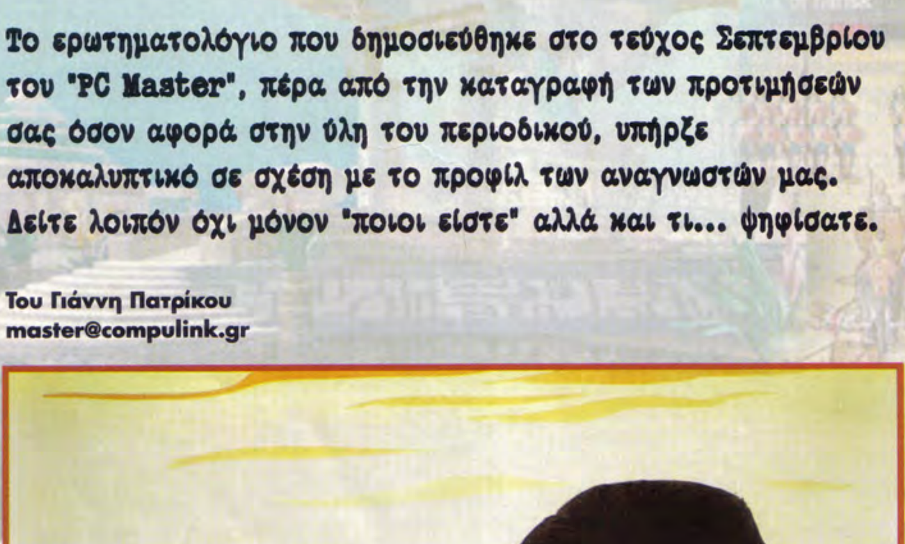
ς δηλαδή-
το 21,67%
μόλις ένα
ρίως. Αξιο-
οισσότεροι
χώρο των
ter" περισ-
ο 31% του



Ο ΑΝΑΓΝΩΣΤΗΣ ΤΟΥ PC MASTER

Το ερωτηματολόγιο που δημοσιεύθηκε στο τεύχος Σεπτεμβρίου του "PC Master", πέρα από την καταγραφή των προτιμήσεών σας όσον αφορά στην ύλη του περιοδικού, υπήρξε αποκαλυπτικό σε σχέση με το προφίλ των αναγνωστών μας. Δείτε λοιπόν όχι μόνον "ποιοι είστε" αλλά και τι... ψηφίσατε.

Του Γιάννη Πατρίκου
master@compulink.gr



Η επεξεργασία των ερωτηματολόγιων που συμπεριλήφθηκαν στο "PC Master" Σεπτεμβρίου δεν ήταν εύκολη υπόθεση, λόγω όχι μόνο του μεγέθους του ερωτηματολόγιου αυτού καθ' εαυτού (τέσσερις σελίδες γεμάτες ερωτήσεις) αλλά και του πλήθους των απαντήσεων που λάβαμε. Αξιζε όμως τον κόπο, καθώς μας έδωσε σοβαρές και σαφείς ενδείξεις για τις προτιμήσεις σας όσον αφορά στην παρούσα και τη μελλοντική ύλη του περιοδικού.

Εκτός όμως από αυτές τις "ενδείξεις", τις οποίες θα συζητήσουμε στη συνέχεια, πήραμε και μια πολύ καλή άποψη του προφίλ του αναγνώστη του "PC Master", έτσι όπως αυτό έχει διαμορφωθεί σήμερα. Η αλήθεια είναι ότι πολλά από τα αποτελέσματα τα περιμέναμε (ε, τι στο καλό, τους αναγνώστες μας δεν ξέρουμε;), ωστόσο ορισμένα μας άφησαν κατάπληκτους.

Καταρχήν, για άλλη μία φορά αποδείχθηκε πανηγυρικά ότι η πλειονότητα των PC users είναι άνδρες. Οσον αφορά στο "PC Master", άνδρες είναι το 98,45% των αναγνωστών του, δηλαδή σχεδόν όλοι. Ο γυναικείος πληθυσμός φαίνεται ότι δεν έλκεται ούτε από τους υπολογιστές αλλά ούτε και από τα παιχνίδια των υπολογιστών, τα οποία οι εταιρίες κατασκευάζουν έχοντας το ανδρικό μοντέλο στο μυαλό τους. Πρέπει να το πάρουμε απόφαση ότι έχουμε ένα ανδροκρατούμενο χόμπι. Κρίμα όμως...

Το 75,59% των αναγνωστών μας, οι τρεις στους τέσσερις δηλαδή, βρίσκονται ανάμεσα στο 15ο και το 24ο έτος της ηλικίας τους, στην άνοιξη της ζωής τους. Για τον ίδιο λόγο άλλωστε το μεγαλύτερο μέρος των αναγνωστών ανήκει στο χώρο της σπουδάζουσας νεολαίας - μαθητές και φοιτητές. Το 42% του συνόλου των αναγνωστών κατοικεί στην Αθήνα (αυτή η αποκέντρωση θα μας φάει!), το 18% στη Θεσσαλονίκη και το άλλο 40% στην υπόλοιπη Ελλάδα.



...ου μας έκανε εντύπωση είναι η ισχύς ...ημάτων που διαθέτετε στο σπίτι. Το ...αναγνωστών διαθέτει Pentium και μά... 32MB RAM, ενώ περισσότεροι από ...ύς διαθέτουν και κάρτα γραφικών με ...υνση! Μιλάμε δηλαδή για την τελευ... της τεχνολογίας! Με κάνετε να νιώθω ...κτος. Υπάρχει βέβαια και ένα 12%



που διαθέτει υπολογιστή με επεξεργαστή 486, ηρωικοί μαχητές, σθεναρά υπερασπιζόμενοι την προσωπικότητά τους απέναντι στο μικρόβιο της συνεχούς αναβάθμισης.

Σε αντιστοιχία με το hardware του υπολογιστή που διαθέτετε είναι το λειτουργικό σύστημα που χρησιμοποιείτε. Ετσι, σχεδόν όλοι (μιλάμε για ποσοστό που αγγίζει το 95%) χρησιμοποιείτε είτε Windows 95 είτε Windows 98. Αξιοσημείωτη είναι η ταχύτητα με την οποία ανταποκριθήκατε στην έλευση των Windows 98. Δεν έχουν περάσει καλά-καλά τρεις μήνες και ο ένας στους τρεις ανάμεσά σας χρησιμοποιεί αυτή τη βελτιωμένη έκδοση των Windows 95. Τα Windows 3.1/3.11 έχουν σχεδόν εξαφανιστεί, όμως -από ό,τι φαίνεται- το DOS ποτέ δεν πεθαίνει, καθώς πολλοί από εσάς (ο ένας στους τέσσερις) το χρησιμοποιεί παράλληλα με τα Windows 95/98.

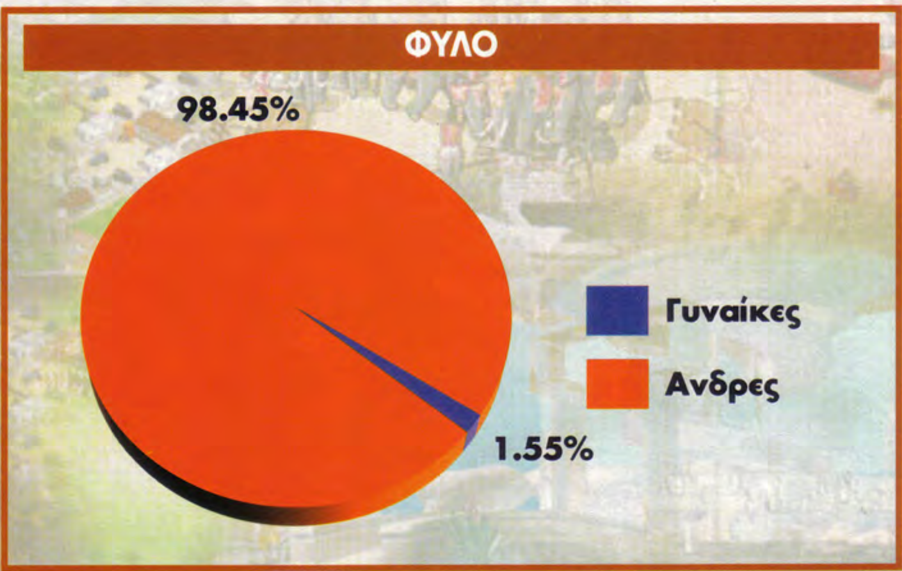
Παρά την υψηλή τεχνολογία των συστημάτων σας, μόνο το 30% από εσάς έχει πρόσβαση στο Internet. Γνωρίζοντας πόσο πολύτιμο είναι το Internet για τους περισσότερους, θα μπορούσα να καταλήξω σε δύο υποθέσεις για να δικαιολογήσω αυτή τη μικρή διείσδυση του Διαδικτύου στους Ελληνες users. Η πρώτη αφορά στο κόστος (είναι πολύ ακριβό το να διαθέτει κάποιος Internet σήμερα) και η δεύτερη στο κυνήγι του Internet κυρίως από τα μέσα μαζικής ενημέρωσης - κυνήγι που πιθανόν έχει επηρεάσει τους γονείς και τους έχει βάλει σε σκέψεις για το αν το Internet είναι κάτι "καλό" ή "κακό".

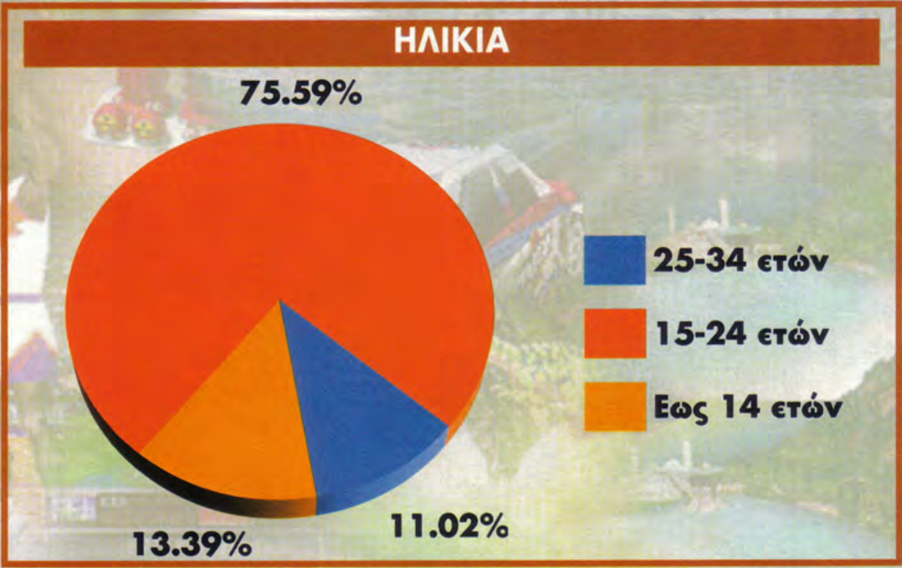
Ως αποτέλεσμα της μικρής διείσδυσης του Internet, χαμηλά ήταν και τα ποσοστά των αναγνωστών που παίζουν διπλό μέσω Δικτύου. Πιο συγκεκριμένα, από όσους παίζουν διπλό με τον ένα ή τον άλλο τρόπο, η πλειονότητα παίζει στον ίδιο υπολογιστή (50,88% του συνόλου), ενώ ο ένας στους τέσσερις (26,32%) παίζει modem. Ενα ποσοστό 27,56% δεν έχει παίξει ποτέ διπλό.

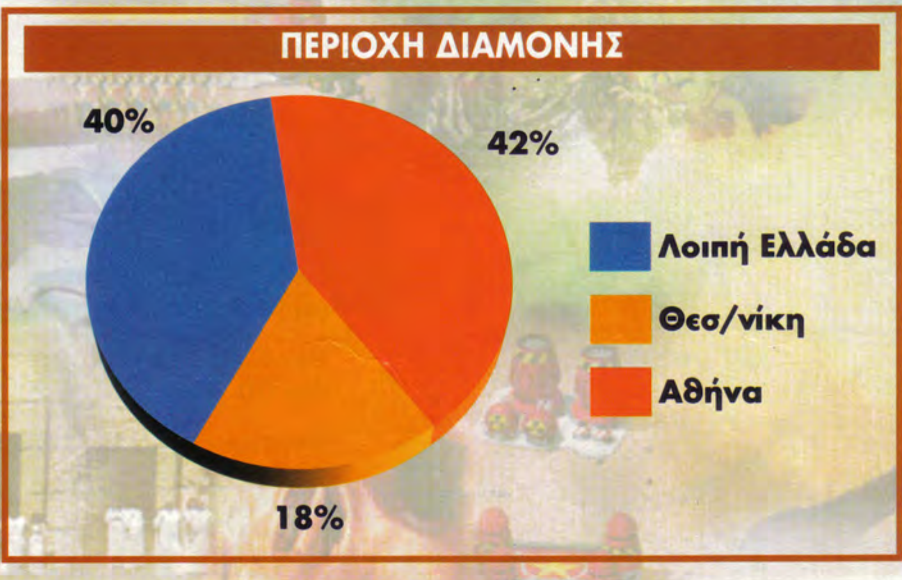
Οι υπολογιστές δεν είναι βέβαια το μοναδικό χόμπι σας. Πρώτο στις προτιμήσεις σας -εκτός υπολογιστών- είναι το σινεμά, ενώ ακολουθούν με μικρή απόσταση η μουσική, τα σπορ, τα "The X-Files" και η επιστημονική φαντασία.

ΕΣΕΙΣ ΚΑΙ ΤΟ "PC MASTER"

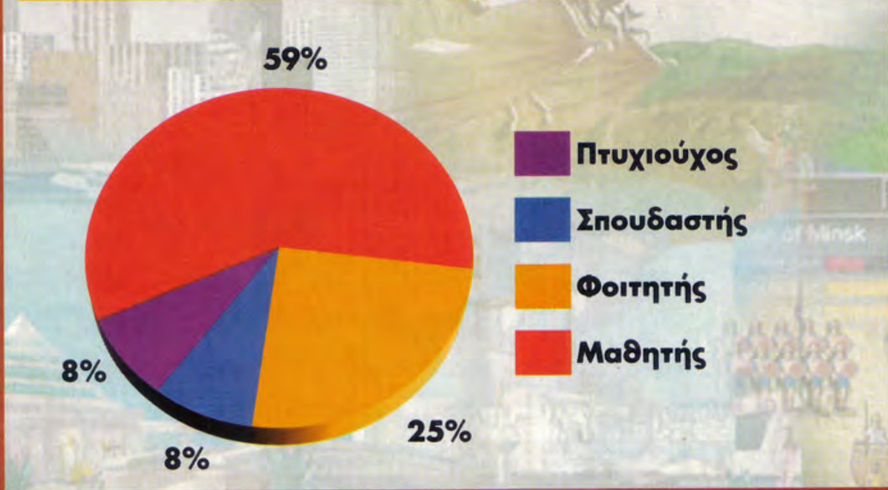
Οι περισσότεροι από εσάς δεν διαβάζετε το "PC Master" σποραδικά και αν τύχει... Το 71% των αναγνωστών -οι δύο στους τρεις δηλαδή- διαβάζει το "PC Master" ανελλιπώς, το 21,67% παίρνει 6-10 τεύχη το χρόνο, ενώ μόλις ένα 6,67% προμηθεύεται 2-5 τεύχη ετησίως. Αξιοσημείωτο είναι το γεγονός ότι οι περισσότεροι από εσάς είστε... παλιοσειρές στο χώρο των PCs, αφού το 60% διαβάζει "PC Master" περισσότερο από τρία χρόνια. Μάλιστα το 31% του



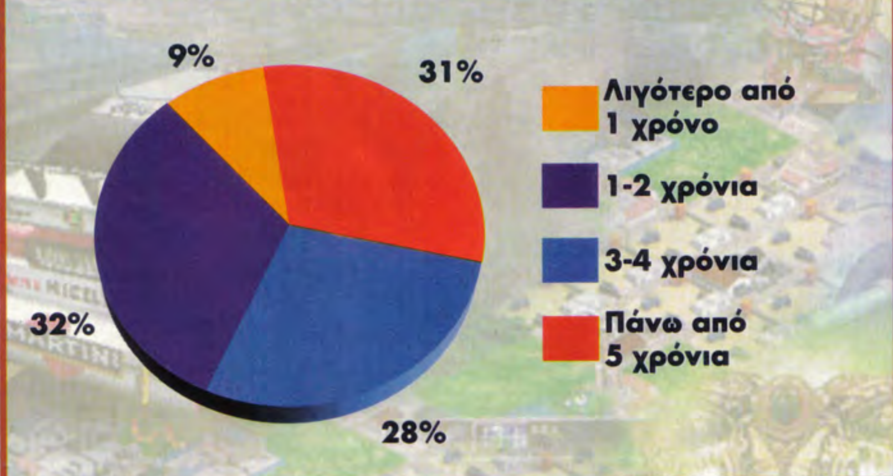




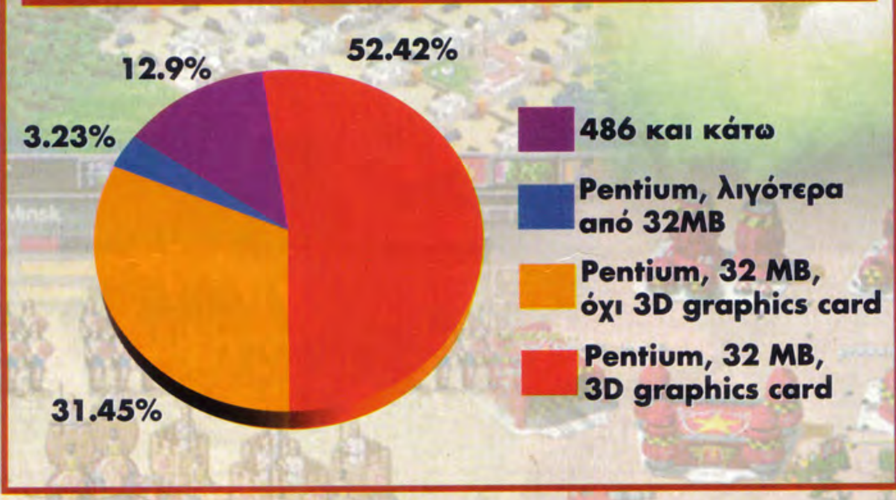
ΜΟΡΦΩΣΗ



ΠΟΣΟ ΚΑΙΡΟ ΕΙΣΤΕ ΑΝΑΓΝΩΣΤΗΣ ΤΟΥ PC MASTER;



ΤΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΕΧΕΤΕ;



συνόλου είναι σταθεροί αναγνώστες του περιοδικού για περισσότερο από 5 χρόνια! Ευχαριστούμε, παιδιά!

Σε ό,τι αφορά τις παρουσιάσεις των παιχνιδιών, για το 55% των αναγνωστών το περιοδικό παίζει πρωταρχικό ρόλο στην αγορά ενός παιχνιδιού, ενώ ένα 35,66% λαμβάνει υπόψη και το περιοδικό. Δηλαδή οι περισσότεροι από εσάς διαβάζετε μεν τα reviews του "PC Master", τα λαμβάνετε υπόψη, αλλά παίρνετε ο ι ίδιοι την τελική απόφαση, ανάλογα με τα γούστα και τις προτιμήσεις σας. Από τη μεριά μας δεν μένει παρά να σας ευχαριστήσουμε για την εμπιστοσύνη που μας δείξατε και συνεχίζετε να μας δείχνετε.

Οσον αφορά στην αξιολόγηση των περιεχομένων του περιοδικού, πρώτη στήλη σε προτίμηση ανακηρύχθηκε πανηγυρικά η "PC Games", αφού περίπου το 86% των αναγνωστών την ψήφισε ως την καλύτερη του περιοδικού (βαθμοί 4 και 5). Από ό,τι φαίνεται, η βασική απαίτησή σας από το "PC Master" είναι η ειδησεογραφία, κυρίως από το χώρο των games. Μελετάμε ήδη την αύξηση των σχετικών σελίδων. Με λίγες ψήφους διαφορά ακολουθούν η στήλη "Hints & Tips" καθώς και η "User Power", η οποία επιπλέον είναι η πρώτη σε προτιμήσεις στήλη που δεν έχει άμεση σχέση με games. Αμέσως μετά κατατάσσονται οι στήλες "Adventure SOS" (τα hints & tips του adventur-ά), "PC Expert", "Μεταξύ μας", "PC Spy", "Most Wanted", "Αλληλογραφία", "PC Νέα", "Πριν Αγοράσετε", "CD-ROM Pages" και "Do it Yourself". Η τελευταία σε προτίμηση στήλη (σαν να λέμε η στήλη που προτείνετε να εξαφανιστεί) είναι η "Local Market", την οποία και... εξορίσαμε αμέσως.

Η βαθμολογία που δώσατε στο τμήμα του "Game Club" μας έχει μπερδέψει λίγο, με την έννοια ότι στις προτιμήσεις σας δεν ξεχωρίζει σαφώς συγκεκριμένη κατηγορία παιχνιδιών. Φαίνεται ότι οι αναγνώστες του περιοδικού είναι εξίσου χωρισμένοι σε οπαδούς των action, adventure, role playing, simulation και strategy games. Εν ολίγοις, μας ζητάτε να βάζουμε εξίσου και από όλα, και μάλιστα εις βάθος reviews (59% του συνόλου).

Οι περισσότεροι από εσάς είστε ευχαριστημένοι με την κάλυψη των παιχνιδιών στο περιοδικό μας, εκτός ίσως από τους οπαδούς των strategy games, οι οποίοι σε ποσοστό 52% ζητούν εκτενέστερη κάλυψη των αντίστοιχων παιχνιδιών από το "PC Master". Οι ίδιοι ζητούν περισσότερους strategy guides. Αυτό το "παράπονο" των φίλων των παιχνιδιών στρατηγικής μας παραξένεψε λίγο είναι η αλήθεια, καθώς το "PC Master" έχει ήδη εντείνει την κάλυψη των strategy παιχνιδιών.



Ας μην ξεχνάμε άλλωστε ότι ο αρχισυντάκτης του περιοδικού είναι φανατικός του είδους.

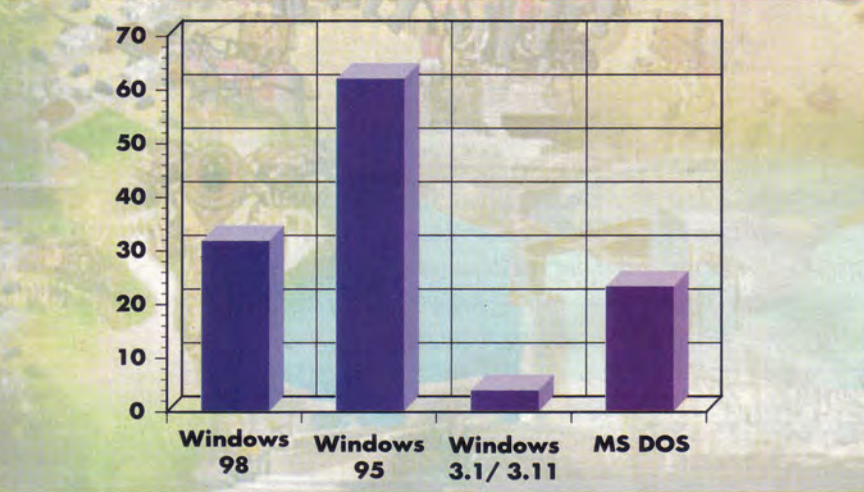
Εντυπωσιακή ήταν επίσης η ζήτηση για περισσότερη κάλυψη θεμάτων hardware (56% του συνόλου), έναν τομέα που το "PC Master" έχει αμελήσει τον τελευταίο καιρό. Υποσχόμαστε να επανέλθουμε δριμύτεροι στο θέμα hardware μέσα στα επόμενα δύο-τρία τεύχη - ίσως και στο αμέσως επόμενο. Αρκετοί μάλιστα (συγκεκριμένα το 55,81% του συνόλου) ζητάτε συχνά συγκριτικά τεστ περιφερειακών, καθώς και μια στήλη που θα αφορά στις εξελίξεις των 3D καρτών γραφικών (μα τι έρωτας πια με αυτές τις 3D κάρτες!). Εξίσου μεγάλο ποσοστό (52,7%) ζητά θέματα ή και στήλη για εκμάθηση δημοφιλών προγραμμάτων. Αντίθετα, η κάλυψη θεμάτων εκτός του χώρου της Πληροφορικής δεν φαίνεται να σας ενθουσίασε ιδιαίτερα (13,95%).

Οσον αφορά στο CD-ROM του περιοδικού, το 61,42% των αναγνωστών βρίσκει τα Demos πολύ καλά (thanks!). Αλλά τα Demos είναι τα μοναδικά "πολύ καλά" του CD-ROM, μαζί ίσως με τις κατηγορίες των Patches και των Solutions, όπου η "καλή" γνώμη ισοψήφησε με την "πολύ καλή" περίπου στο 40%. Στα Utilities, τα Shareware Games και τα Extras υπερίσχυσε κατά κράτος η απλά "καλή" γνώμη, που πιστεύω ότι είναι μια ευγενική παρατήρηση εκ μέρους σας του στιλ "είναι καλή, αλλά μπορεί να γίνει και καλύτερη" - ή μήπως κάνω λάθος; Εμείς πάντως θα προσπαθήσουμε να βελτιώσουμε τις περιοχές που μας υποδείξατε όσο μπορούμε.

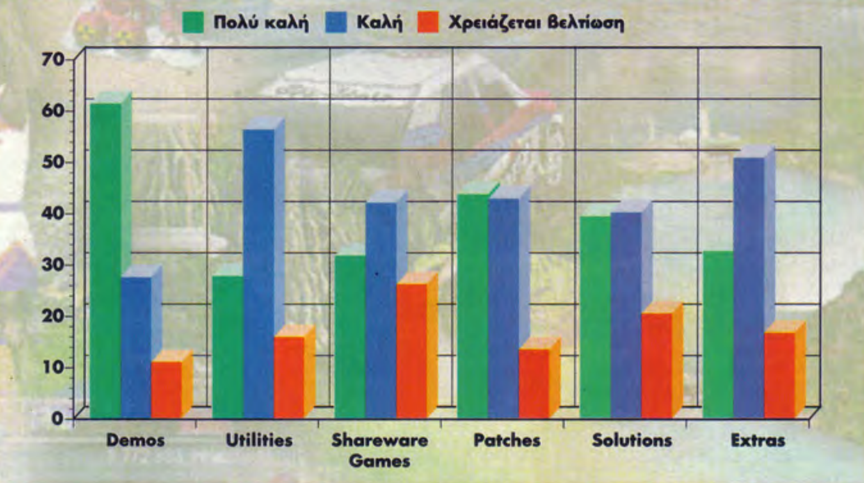
Επιπλέον, οι περισσότεροι από εσάς δεν θέλετε να υπάρχει δεύτερο CD στο περιοδικό, αν συνοδεύεται από αύξηση τιμής. Αν βέβαια η τιμή του περιοδικού παραμείνει ως έχει, δεν έχετε απολύτως κανένα πρόβλημα να μπει όχι μόνο δεύτερο αλλά και δέκατο τρίτο CD...

Εκτός όμως από τις "σταθερές" ερωτήσεις, στο τετρασέλιδο ερωτηματολόγιο είχαμε συμπεριλάβει και "δηλώσεις προσωπικών απόψεων και παρατηρήσεων". Στα αντίστοιχα πεδία ο αναγνώστης μπορούσε να γράψει τη γνώμη του και τις προτάσεις του για οποιοδήποτε θέμα του "PC Master" επιθυμούσε. Από μια πρώτη ματιά (η επεξεργασία αυτών των στοιχείων χρειάζεται αρκετά περισσότερο χρόνο καθώς πρόκειται για ελεύθερα πεδία) βγαίνει το συμπέρασμα ότι οι περισσότεροι τουλάχιστον εγκρίνετε τους διαγωνισμούς, σας αρέσει η στήλη και γενικά η ενασχόληση του περιοδικού με τους emulators, θέλετε γενικά πιο αυστηρή βαθμολογία στα παιχνίδια, ζητάτε βελτίωση των shareware του CD, καθώς και περισσότερες παρουσιάσεις hardware. PC

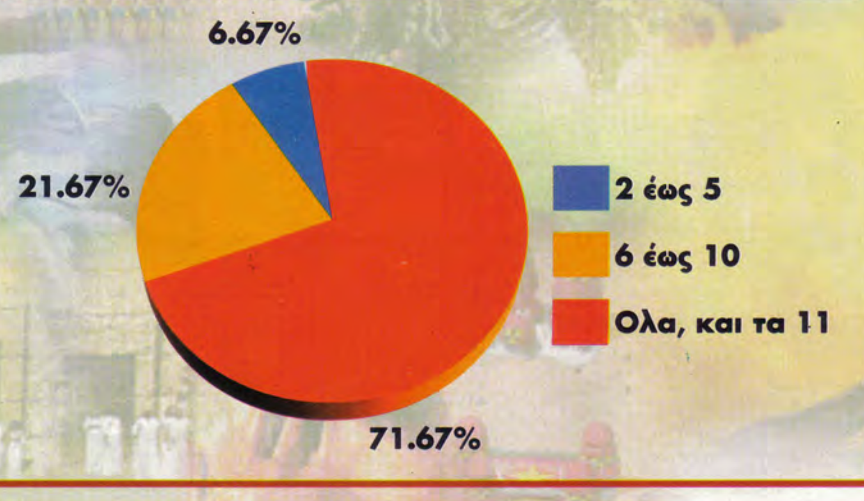
ΤΙ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ;



ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ Η ΓΝΩΜΗ ΣΑΣ ΓΙΑ ΤΟ CD ΤΟΥ PC MASTER;



ΠΟΣΑ ΑΠΟ ΤΑ 11 ΤΕΥΧΗ ΤΟΥ PC MASTER ΔΙΑΒΑΖΕΤΕ ΚΑΘΕ ΧΡΟΝΟ;



Η αγορά μιλά... για μας!

Δηλώσεις στελεχών Πληροφορικής για την επέτειό μας

Το εορταστικό τεύχος μας είναι πια γεγονός. Για πότε πέρασε ο καιρός ούτε που το καταλάβαμε (ποπό ψέμα!). Στο πλαίσιο της γιορτινής ατμόσφαιρας, και επειδή θέλουμε να ξέρουμε τι πιστεύει ο κόσμος για εμάς, ρωτήσαμε ανθρώπους από το χώρο της Πληροφορικής να μας πουν τη γνώμη τους για τη δουλειά και το περιοδικό μας. Ιδού τι μας απάντησαν...

Επιμέλεια: Γιάννης Κωστάκης
colwyn@compulink.gr



ΛΑΜΠΡΟΣ ΠΟΤΑΓΑΣ
Multimedia director
"One Way Technostores"

Οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές είναι ένα μέσο που απευθύνεται σε όλο τον κόσμο. Επαγγελματίες και χομπίστες, γνώστες της Πληροφορικής και απλοί χρήστες, όλοι μπορούν να βρουν μια πτυχή της χρήσης των υπολογιστών που να τους ενδιαφέρει. Για αυτό το λόγο ένα περιοδικό όπως το "PC Master", που ασχολείται όχι μόνο με την ψυχαγωγική αλλά και με την εκπαιδευτική και τη δημιουργική πλευρά των υπολογιστών, επιτελεί σημαντικό ρόλο στην επαφή του κόσμου με την Πληροφορική και στο ομαλό πέρασμα στη νέα πραγματικότητα, που ήδη ανοίγεται μπροστά μας.
Σας εύχομαι αυτά τα εκατό τεύχη να μην είναι τίποτε άλλο παρά ένας απλός σταθμός στη μακρά πορεία και τη συνεχή προσφορά του "PC Master" στο χώρο της Πληροφορικής στη χώρα μας.



ΡΟΔΟΛΦΟΣ ΟΝΤΟΝΙ
Γενικός διευθυντής
Grup Multimedia Systems

Στα 100 τεύχη που πέρασαν το "PC Master" κατάφερε, χάρη στην οργανωμένη και συστηματική προσπάθεια των συντελεστών του, να καθιερωθεί τόσο στο αναγνωστικό κοινό όσο και στις επιχειρήσεις του χώρου των multimedia ως ένα από τα κορυφαία περιοδικά του είδους του.
Οι καλύτερες ευχές μας θα συνοδεύουν το "PC Master" και στα επόμενα 100 τεύχη του. Συνεχίστε το δημιουργικό έργο σας με τον επαγγελματισμό που οι συνθήκες απαιτούν.



ΑΝΤΩΝΗΣ ΚΟΥΦΑΚΗΣ
Διευθύνων σύμβουλος αλυσίδας καταστημάτων "Computer Alfa"

Είστε ένα από τα παλαιότερα περιοδικά του χώρου και ξέρετε τόσο καλά τη δουλειά σας. Πάντα με την πλούσια και αξιόλογη ύλη σας κρατάτε ενήμερο το αναγνωστικό κοινό για τα τεκταινόμενα στο χώρο της Πληροφορικής. Βέβαια οφείλετε να συνεχίσετε με τον ίδιο ζήλο και με συνέπεια, γιατί μπορεί το να φτάσεις στην κορυφή να είναι κάτι δύσκολο, αλλά το να κρατήσεις αυτή τη θέση είναι ακόμα δυσκολότερο. Σας εύχομαι να τα χιλιάσετε.



ΓΕΩΡΓΙΟΣ ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ
Γενικός διευθυντής
"Παπασωτηρίου" Εξειδικευμένα Βιβλία/Multimedia

Η επιτυχημένη πορεία του περιοδικού "PC Master" για περισσότερα από οκτώ χρόνια αποδεικνύει την πραγματική συνεισφορά του στο χώρο της Πληροφορικής.
Θεωρώ ότι η θεματογραφία υπήρξε πάντοτε έγκυρη και επίκαιρη και εύχομαι να συνεχίσει με τον ίδιο ρυθμό και στο μέλλον.



ΑΛΕΞΗΣ ΠΡΩΤΟΝΟΤΑΡΙΟΣ
Πρόεδρος CD Media
ΣΠΥΡΟΣ ΠΑΜΑΣ
Αντιπρόεδρος
& διευθύνων σύμβουλος CD Media

Χαιρετίζουμε την έκδοση του 100ού τεύχους του περιοδικού "PC Master" και ελπίζουμε να συνεχιστεί με επιτυχία η προσπάθεια που καταβάλλεται από όλους τους συντάκτες ώστε να προσφέρουν στους αναγνώστες συνεπείς και έγκυρες πληροφορίες σε θέματα Πληροφορικής, μιας επιστήμης που σήμερα έχει εισέλθει σε όλους τους τομείς της ζωής μας. Η έκδοση αυτή σηματοδοτεί τη μέχρι τώρα επιτυχημένη πορεία του και προδιαγράφει ένα λαμπρό μέλλον.
Το περιεχόμενο του περιοδικού αποτελεί μια πράγματι ευχάριστη -για τα ελληνικά δεδομένα- έκπληξη, με την πλούσια και περιεκτική ύλη του. Μπορούμε να αναφέρουμε δε ότι συναγωνίζεται και ξεπερνά αντίστοιχες εκδόσεις ειδικού Τύπου του εξωτερικού. Είναι ωραίο να βλέπεις τα πάντα από ψηλά, και εσείς το έχετε καταφέρει. Κρατήστε αυτή τη θέση πάση θυσία. Οι αναγνώστες σας το χρειάζονται. Συνεχίστε με τον ίδιο ρυθμό.



ΓΕΩΡΓΙΟΣ ΜΠΟΛΑΝΗΣ
Γενικός διευθυντής EverTech S.A.

Εκείνο που κάνει το "PC Master" ξεχωριστό είναι πλέον η εντυπωσιακή ωριμότητά του... Το περιοδικό έχει γραμμή πλεύσης και αρμονικό δέσιμο (επιφανειακά) διαφορετικών αντικειμένων θεματολογίας, κάτι που καθιστά το κοινό του "αιχμάλωτο" μιας ποιότητας και σταθερότητας που σπανίζει σε έντυπα αυτής της κατεύθυνσης. Εχει λοιπόν κατακτηθεί μια ηγετική θέση στο χώρο και εύχομαι στο περιοδικό από καρδιάς να τη συντηρήσει, κάτι εξίσου ή και περισσότερο δύσκολο από την αρχική κατάκτησή της.
Ας μην ξεχνάμε ότι οι απαιτήσεις της διογκούμενης αγοράς του περιοδικού εξελίσσονται με ρυθμούς που δεν επιτρέπουν χαλάρωση - αφού αυτό από έντυπο για λίγους και ξεχωριστούς έφθασε να είναι υποχρεωμένο να καλύπτει τις απαιτήσεις, τα ερωτήματα και τις εκρήξεις φαντασίας των πολλών εκείνων που κινούνται πλέον στον καινούριο αστερισμό της γενικευμένης εισόδου στη μαγεία της Πληροφορικής!
Οι PC users είναι παντού και περιμένουν από σας να περπατήσετε δίπλα στο δικό τους όνειρο! Νομίζω ότι αυτή η πρόκληση αξίζει τον κόπο...

ΓΡΗΓΟΡΗΣ ΚΡΑΝΟΣ
Marketing manager "Πλαίσιο"

Με την ευκαιρία της έκδοσης του 100ού τεύχους του περιοδικού "PC Master", η εταιρία μας θα ήθελε να σας συγχαρεί θερμά για την προσπάθειά σας ώστε το "PC Master" να περιλαμβάνεται στη λίστα των ειδικών εντύπων της Πληροφορικής που είναι απολύτως αποδεκτά από το κοινό (ειδικά το κοινό των gamers) και να σας προτρέψει να συνεχίσετε με τον ίδιο ζήλο και στο μέλλον για ακόμα καλύτερη παρουσία.
Σας ευχόμαστε ό,τι καλύτερο.



ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΑΛΑΧΜΑΝΕΤΗΣ
Γενικός διευθυντής αλυσίδας καταστημάτων "Multirama Γερμανός"

Με τη συμπλήρωση του 100ού τεύχους του "PC Master" θα ήθελα να δώσω τις θερμότερες ευχές, τις δικές μου και των συνεργατών μου, τόσο για τη δυναμική και δημιουργική συνέχεια του περιοδικού όσο και για τη διατήρηση του καλού επιπέδου και της εικόνας του.
Σε έναν χώρο έντονου ανταγωνισμού το "PC Master" κρατά ένα σημαντικό κομμάτι στην αγορά του ειδικού Τύπου, κάτι που κατά τη γνώμη μου οφείλεται στην ενδιαφέρουσα θεματολογία του. Το "PC Master" κατάφερε να δημιουργήσει πιστό αναγνωστικό κοινό και έχει βρει τη συνταγή ώστε να το διατηρήσει. Κρίνω τα reviews νέων τίτλων καθώς και το πράγματι αξιόλογο CD ως θετικά συστατικά της επιτυχίας του. Βρίσκω επίσης καλή την προσπάθεια ανανέωσης των μόνιμων στηλών.



ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ ΚΥΠΡΙΩΤΗΣ
Γενικός διευθυντής Microchip Group

Ολοι εμείς στη Microchip Group σας ευχόμαστε να τα χιλιάσετε και να συνεχίσετε την καλή δουλειά που κάνετε. Συγχαρητήρια και για τους συνεργάτες σας, που με την όρεξη και την υπευθυνότητά τους έχουν κατατάξει το περιοδικό σε πολύ καλή θέση. Συνεχίστε την καλή δουλειά.

Κοντά δέκα χρόνια έχουν περάσει από το πρώτο τεύχος του αγαπημένου σας περιοδικού. Το "PC Master" μέσα σε αυτή τη δεκαετία δεν έφυγε ποτέ από το πλευρό του gamer, συμβουλεύοντάς τον -όσο μπορούσε- για τις επιλογές του στον αχανή κόσμο του ψυχαγωγικού - με τη στενή έννοια του gaming - software. Στο επετειακό αυτό τεύχος νιώθουμε την ανάγκη να θυμηθούμε τις καλύτερες στιγμές μας/σας υπό τη μορφή ενός special αφιερώματος. Στις ακόλουθες σελίδες θα βρείτε μια ενδιαφέρουσα ιστορική αναδρομή στα κυριότερα game reviews που έχουν παρουσιαστεί μέσα από τις σελίδες του περιοδικού. Οι παλαιότεροι θα αναπολήσουν το παρελθόν, ενώ οι νεότεροι θα μάθουν βήμα-βήμα την εξέλιξη των παιχνιδιών στα PCs, τόσο από την πλευρά του software όσο και από αυτή του hardware, που οδήγησε στα τεχνολογικά -και όχι μόνο- αριστουργήματα της γενιάς τους.

του Σωτήρη Μπέλλου



1989

ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΔΕΙΛΑ ΒΗΜΑΤΑ...

ΤΕΥΧΟΣ 1 Το πρώτο ιστορικό review που φιλοξενήθηκε στις σελίδες μας ήταν αυτό του F-16 Combat Pilot. Υποστήριζε ρεαλιστικά -τηρουμένων των αναλογιών- γραφικά για... CGA και Hercules. Το εν λόγω παιχνίδι μάλιστα έλαβε βαθμολογία που άγγιζε το τέλειο (με άριστα το 10 τότε)! Στα adventures την ειδική στήλη κόσμησε το Police Quest II.

ΤΕΥΧΟΣ 2 Τη χρονιά εκείνη τα platforms μάς πρόσφεραν το Boulder Dash 2 με τον πασίγνωστο ήρωα που κατά περίεργο τρόπο προσέλκυε όλα τα είδη βράχων. Ακόμα, παρουσιάσαμε το Mean 18, ένα ρεαλιστικό golf της Accolade που ενσωμάτωνε και editor για πίστες, πρωτοποριακό στοιχείο για την εποχή. Στα adventures, το Space Quest 3 της Sierra απέσπασε υψηλή βαθμολογία που μαρτυρούσε την ποιότητά του.

ΤΕΥΧΟΣ 3 Πέρα από ορισμένα ενδιαφέροντα shoot'em up (Phantasm, Phantom Fighter), το νέο ήταν η ανακοίνωση του θηριώδους 486 επεξεργαστή! Το υπολογιστικό κτήνος της Intel σε λίγα χρόνια θα ωθούσε το gaming σε νέα επίπεδα.

ΤΕΥΧΟΣ 4 Εδώ δεσπόζει η παρουσία του King's Quest IV, ενός adventure με μοναδική ατμόσφαιρα. Στα υπόλοιπα games υπήρχε το έξοχο platform Nebulus με πολύ καλά graphics στα 16 χρώματα και διασκεδαστικό gameplay και ένα αρκετά καλό helicopter simulation της Sierra (!).





1990

Η CGA ΜΑΣ ΑΦΗΝΕΙ

ΤΕΥΧΟΣ 5 Η χρονιά μπήκε εντυπωσιακά με την παρουσία των Menace και Falcon. Οσο για τα adventures, το δεύτερο Manhunter της σειράς τρέλανε τον Αντρέα, κάτι που αποδεικνύουν τα τέσσερα δεκάρια που απέσπασε!

ΤΕΥΧΟΣ 6 Στα adventures παρουσιάσαμε το Larry 3, ενώ οι φίλοι των εξομοιωτών ενθουσιάστηκαν από το κορυφαίο Jet Fighter. Στα platforms η Psygnosis μας προσέφερε το Baal με όμορφα EGA γραφικά και περισσότερα από 100 είδη αντιπάλων!

ΤΕΥΧΟΣ 7 Το Hero's Quest μαγνήτισε τους αναγνώστες. Απίστευτα γραφικά από τη Sierra On Line και έξοχη ατμόσφαιρα ήταν αρκετά για να τραβήξουν την προσοχή τους. Εκτός των άλλων, παρουσιάσαμε το Kristal, ένα arcade adventure σε υψηλή ανάλυση 16 χρωμάτων, με δεκαέξι διαθέσιμες κινήσεις αλλά αμφιλεγόμενο gameplay.

ΤΕΥΧΟΣ 8 Στις σελίδες του βρήκατε, κυρίως, το μυστηριώδες Colonel's Bequest της Sierra και το Microprose Soccer. Το τελευταίο ήταν από τα πρώτα football games για τα PCs.

ΤΕΥΧΟΣ 9 Κυκλοφορεί το απολαυστικό puzzle Pipemania (ένα πολύ έξυπνο και διασκεδαστικό puzzle game) και το τρομερά γρήγορο Stunt Car Racer της μεσουρανούσης τότε Accolade. Τέλος, το Guild of Thieves ήταν το adventure του μήνα.

ΤΕΥΧΟΣ 10 Το Codename Iceman της Sierra ήταν ο τίτλος του μήνα. Ακολουθούσαν τα Rick Dangerous και Shinobi, του οποίου η μεταφορά σε PC format δυστυχώς δεν ικανοποίησε τις προσδοκίες μας.

ΤΕΥΧΟΣ 11 Το Conquest of Camelot, ίσως ο κορυφαίος μέχρι τότε τίτλος της Sierra, ήταν αρκετό για τους adventurers. Για τους φίλους της δράσης, το Batman ήταν μια καλή πρόταση.

ΤΕΥΧΟΣ 12 Κυκλοφορεί η πρώτη συλλογή παιχνιδιών σε CD-ROM περιλαμβάνοντας πέντε τίτλους-επιτυχίες. Από την άλλη, οι πιστοί adventurers παίζουν μέχρι τελικής πτώσεως τα Hero's Quest και Colonel's Bequest. Κυκλοφορεί το Manic Mansion της -τότε- Lucas Film που φυσικά παρουσιάζεται, ενώ στα actions δεν υπήρχε κάτι το σημαντικό.

ΤΕΥΧΟΣ 13 Μπορεί να ήταν το 13ο τεύχος, αλλά δεν ήταν καθόλου... γρουσούζικο, μια και το adventure Jinxter απέδειξε ότι τα γραφικά -τουλάχιστον στα adventures- ανεβαίνουν επίπεδο. Στα actions το Bruce Lee Lives (το θυμάστε;) φέρνει σιγά-σιγά τα beat'em up στον... ίσιο δρόμο.

ΤΕΥΧΟΣ 14 Το Su-25 ήταν μια ευχάριστη είδηση για τους φίλους των flight simulations ενώ το Batman: The movie συνέχισε την παράδοση της Ocean να δημιουργεί arcade παιχνίδια βασισμένα σε κινηματογραφικές επιτυχίες και το Knight Orc κράτησε συντροφιά στους φανατικούς των adventures.













1991

ΤΑ ADVENTURES ΚΕΡΔΙΖΟΥΝ ΤΟ ΚΟΙΝΟ

ΤΕΥΧΟΣ 15 Το χιούμορ και ο άψογος χειρισμός του Zak McKracken καθιερώνει τη Lucas Film στα adventures, ενώ τα RPGs επανέρχονται δυναμικά με το Bard's Tale 3. Παράλληλα, η επιτυχία του μοναδικού Battle Chess συνεχίζεται με το -VGA- Battle Chess 2 της πρωτοεμφανιζόμενης τότε Electronic Arts. Πού να ξέραμε τότε ότι η εν λόγω εταιρία θα έφτανε στο σημείο να ελέγχει σήμερα το μεγαλύτερο ποσοστό της gaming industry...

ΤΕΥΧΟΣ 16 Παρουσιάζεται το LOOM της Lucas και τα δεκάρια πέφτουν απανωτά! Το άξιζε άλλωστε, αφού επρόκειτο -όπως έγραφε τότε και ο Αντρέας Τσουρινάκης- για την "πιο μουσική περιπέτεια που έχει εμφανιστεί ως τώρα". Πράγματι πρωτοποριακή στιγμή.

ΤΕΥΧΟΣ 17 Οι arcade συλλογές κυκλοφορούν ολοένα πιο συχνά, αφού δείχνουν να αγαπιούνται από τους gamers. Ο χώρος των reviews επεκτείνεται και σε αυτόν δεσπόζει το έξοχο Prohibition της Infogrames, ίσως το καλύτερο μέχρι τότε shoot'em up. Ομως τα "φώτα" πέφτουν πάνω στο Monkey Island, ένα πρωτότυπο adventure διαποτισμένο με άφθαστο χιούμορ. Το παιχνίδι κερδίζει τη συντριπτική πλειονότητα των gamers και εγκωμιαστική κριτική από το περιοδικό μας.

ΤΕΥΧΟΣ 18 Για άλλη μια φορά τα actions, δεν έχουν να παρουσιάσουν κάτι αξιόλογο. Είναι η εποχή των adventures και της Sierra, που συνεχίζει ακάθεκτη την κυκλοφορία μοναδικών παιχνιδιών. Αυτόν το μήνα σειρά έχει το Quest for Glory 2. Ομως η "σιωπή" των action, ήταν σαν την ηρεμία πριν από την καταιγίδα γιατί στο...

ΤΕΥΧΟΣ 19 Παρουσιάζεται το πρώτο Wing Commander! Η γνωστή μας για τα περίφημα Ultima Origin πραγματοποιεί στροφή 360 μοιρών και δημιουργεί ένα combat simulation στο διάστημα με επαναστατικά, για παιχνίδι του είδους, γραφικά. Κανείς τότε δεν μπορούσε να προβλέψει την τεράστια επιτυχία που θα είχε η -μετέπειτα- σειρά των Wing Commander. Εκτός από τα πρωτοφανή VGA γραφικά, το WC πρόσφερε και εντυπωσιακά εκτυλισσόμενη πλοκή καθώς και ένα εξελιγμένο AI των εχθρών. Το παιχνίδι μάς έδωσε μια μικρή γεύση του τι θα επακολουθούσε. Οσον αφορά στα adventures, η παρουσία του Wonderland ήταν καταλυτική.

ΤΕΥΧΟΣ 20 Τα strategy και simulation στοιχεία του Supremacy της Virgin αποσπούν κολακευτικά σχόλια από τους συντάκτες μας, ενώ το πρώτο... planet simulation κάνει την εμφάνισή του (Simearth). Για τους adventurers το όνομα King's Quest V ηχεί σαν μουσική στα αυτιά τους.

ΤΕΥΧΟΣ 21 Η Microsoft λανσάρει σταδιακά τα λεγόμενα multimedia PCs. Οι υπερβολικές απαιτήσεις τους (80286, 30MB σκληρό, VGA, VGA monitor, CD-ROM) αρχικά προβληματίζουν, αλλά οι δυνατότητές τους στα παιχνίδια θα κάνουν αργότερα τους χρήστες να το ξανασκεφτούν. Παρουσιάζεται το Galactic Empire, όπου τα πολύγωνα κάνουν δειλά-δειλά τα πρώτα τους βήματα, και το Space Quest IV της Sierra.

ΤΕΥΧΟΣ 22 Οι συλλογές εξακολουθούν να είναι στη μόδα (Golden Packs 1, 2), ενώ το adventure Rise of the Dragon προσεγγίζει τη γραφική τελειότητα.

ΤΕΥΧΟΣ 23 Το πολυαναμενόμενο Test Drive III κάνει επιτέλους την εμφάνισή του και θέτει νέα standards στους εξομοιωτές οδήγησης. Παράλληλα, το Heart of China συνεχίζει τη διαρκώς βελτιούμενη πορεία των γραφικών σε ένα adventure.

ΤΕΥΧΟΣ 24 Η μόνη αξιόλογη παρουσία (άλλη μία "κενή" περίοδος για τα actions) είναι αυτή του περιπετειώδους Search for the King. Ισως οι παλιότεροι από εσάς να θυμάστε αυτό το πρωτότυπο adventure της Accolade, στο πλαίσιο του οποίου έψαχνες να ανακαλύψεις τα ίχνη του "Βασιλιά" Ελβις Πρίσλεϊ και να κερδίσεις το έπαθλο του ενός εκατομμυρίου δολαρίων! Τα game reviews του τεύχους συμπληρώνουν τα Lexicross (εξομοίωση του γνωστού τηλεοπτικού παιχνιδιού "Τροχός της Τύχης") και Basket Manager.

ΤΕΥΧΟΣ 25 Τα Windows 3.0 είναι πλέον γεγονός! Το περιοδικό μας προβλέπει ότι προβλήματα και... νεύρα θα παρουσιαστούν σε όσους τα εγκαταστήσουν. Στα games, το Battle Commando της Ocean, ένα νέο πολυγωνικό και με strategy στοιχεία battle simulation, είναι ένας ενδιαφέρων τίτλος. Δεν ισχύει όμως το ίδιο και για το μέτριο Terminator 2 της ίδιας εταιρίας, που παρ' ότι πολυαναμενόμενο, εντούτοις δεν πείθει. Από την άλλη η Sierra κερδίζει συνεχώς έδαφος με την κυκλοφορία του πέμπτου και, κατά πολλούς κορυφαίου, μέρους της σειράς Larry, το οποίο γίνεται αποδεκτό με ενθουσιασμό από το "PC Master".

1992

ΜΙΑ ΝΕΑ ΕΠΟΧΗ

ΤΕΥΧΟΣ 26 Η χρονιά ξεκινά πολύ δυναμικά, με την παρουσίαση του δεύτερου Wing Commander στις σελίδες μας. Οι απαιτήσεις του όμως ήταν τερατώδεις. Μα πού ακούστηκε να χρειάζονται 21MB (αποσυμπιεσμένα) για να τρέξει ένα παιχνίδι! Η Origin ήταν τουλάχιστον παράλογη. Στις υπόλοιπες σελίδες του τεύχους βρήκατε τα reviews του F-117A Stealth Fighter και του αξιόλογου Police Quest 3.

ΤΕΥΧΟΣ 27 Το συγκεκριμένο τεύχος σημάδεψε η πρώτη επαφή της CompuLink με το κοινό. Ακόμα, περισσότερο χρώμα έδωσε μια πιο... χαρούμενη έκφραση στα reviews μας, σε αντίθεση με την προηγούμενη, ασπρόμαυρη εικόνα τους. Το review που τράβηξε την προσοχή σας ήταν αυτό του Elite Plus. Η συνέχεια ενός παιχνιδιού, από τα λίγα που αξίζουν το χαρακτηρισμό "μύθος", ήταν αντάξια του αρχικού τίτλου και δεν μπορούσε να απουσιάσει από τις σελίδες μας. Οι σελίδες των adventures φιλοξενούσαν το Willy Beamish, ένα από τα πρώτα καρτουνίστικα adventures (από το συγκεκριμένο είδος πολλά έμελλε να ακολουθήσουν).

ΤΕΥΧΟΣ 28 Στις σελίδες των reviews φιγουράρουν τα νέα Lemmings (More Lemmings), η συνέχεια δηλαδή του καλύτερου παιχνιδιού για το 1990 (παρ' ότι κυκλοφόρησε... αρχές του 1991!) και το καταπληκτικό Falcon 3.0. Η στήλη των adventures περιείχε το μεσαιωνικής ατμόσφαιρας Conquests of the Longbow, το οποίο κατάφερε να εντυπωσιάσει τον μαιτρ Αντρέα Τσουρινάκη με την "πλούσια δράση, τα πρωτότυπα στοιχεία, τους πνευματώδεις γρίφους και τα εντυπωσιακά γραφικά".

ΤΕΥΧΟΣ 29 Ενα τεύχος γεμάτο από ιστορικά παιχνίδια! Τα reviews ξεκίνησαν με το μοναδικό Eye of the Beholder II, συνεχίστηκαν με το καταιγιστικό Gunship 2000 και κορυφώθηκαν με το παιχνίδι-σταθμό Civilization που, σύμφωνα με ένα μεγάλο μερίδιο του κοινού, είναι ακόμα και για σήμερα- το καλύτερο παιχνίδι όλων των εποχών! Ο μήνας των επιτυχιών έκλεισε με το Monkey Island 2, που οι περισσότεροι από εσάς -μεταξύ σας και ο γράφων- αγαπήσατε όσο λίγα adventures. Το τεύχος 29 ήταν πράγματι ένα ιστορικό τεύχος...

ΤΕΥΧΟΣ 30 Τα πιο σημαντικά παιχνίδια του τεύχους ήταν το Star Trek 25th Anniversary και το adventure Eqoquest. Το τελευταίο μας έκανε να νιώσουμε εθνικά υπερήφανοι, μια και το στοιχείο της ελληνικής μυθολογίας κυριαρχούσε σε όλο το παιχνίδι. Το Super Space Invaders πέρασε σχεδόν απαρατήρητο. Το κοινό δεν έδειχνε να συγκινείται πια με το ενδεχόμενο απόκτησης παρόμοιων παιχνιδιών...

ΤΕΥΧΟΣ 31 Το όνομα Dune μπορεί σήμερα να σας θυμίζει το πολυδιαφημισμένο strategy Dune 2000, όμως για όσους διάβασαν το τεύχος 31 και απέκτησαν το Dune η λέξη αυτή παραπέμπει σε ρομαντικές εποχές. Πού να ξέραμε τότε ότι λίγο καιρό αργότερα το Dune 2 θα ξεκινούσε την ιστορία των real time strategies...

ΤΕΥΧΟΣ 32 Ακόμα ένα ιστορικό τεύχος. Τα reviews των Air Warrior, του πρώτου on-line game με γραφικά υψηλής ανάλυσης (για την εποχή, έτσι;), και Indiana Jones and the Fate of Atlantis ήταν αρκετά για να δικαιολογήσουν τον προαναφερόμενο χαρακτηρισμό. Για το τελευταίο, τι να πρωτογράψουμε. Για τα εναλλακτικά φινάλε, τα άψογα γραφικά, τους άριστους γρίφους ή τη γεμάτη Κνωσό ατμόσφαιρα; Σημασία έχει πως το τέταρτο Indiana Jones ήταν ένα adventure με πολλά στοιχεία από το μέλλον.

ΤΕΥΧΟΣ 33 Η στήλη των adventures από αυτό το τεύχος και έπειτα θα φιλοξενεί πλέον δύο παιχνίδια της αυτής κατηγορίας. Η αρχή έγινε με τα μοναδικά Dark Seed και Laura Bow 2. Αλλα παιχνίδια που παρουσιάζονται στο συγκεκριμένο τεύχος είναι τα Aces of the Pacific (flight simulator που εξομοιώνει τις αερομαχίες ανάμεσα στους Αμερικανούς και τους Ιάπωνες κατά τη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου), και A-Train (παραλλαγή του Railroad Tycoon με περισσότερες παραμέτρους σε σχέση με τον προκάτοχό του).

ΤΕΥΧΟΣ 34 Τα Legend of Kyrandia και Grand Prix ήταν τα "hit" του τεύχους. Σε αυτό υπήρχε επίσης ένα αφιέρωμα για τον "πατέρα" των RPGs, το Dungeon Master, στην έκδοσή του για PC. Δεν πρέπει βέβαια να παραλείψουμε και το περίφημο "Cruise for a Corpse", ένα από τα καλύτερα αστυνομικά adventures που έχουν κυκλοφορήσει μέχρι σήμερα, σχεδιασμένο από τη γαλλική Delphine.

ΤΕΥΧΟΣ 35 Οι φίλοι των παιχνιδιών στρατηγικής αποκτούν σιγά-σιγά τη δική τους gaming ταυτότητα. Σε αυτό θα τους βοηθήσει και το πολύ καλό strategy Ancient Art of War 3. Οι adventure-άδες συνεχίζουν να κοιμούνται ήσυχοι καθώς οι κυκλοφορίες δύο πολύ δυνατών παιχνιδιών (Sherlock Holmes και Spellcasting 201) γίνονται αποδεκτές με ενθουσιασμό.

















1993

Η ΕΚΡΗΞΗ

ΤΕΥΧΟΣ 36 Οι αλλαγές - προς το καλύτερο- που θα ακολουθούσαν φαίνονταν από τον πρώτο μήνα του χρόνου και, φυσικά, και μέσα από το περιοδικό μας. Η τελειοποίηση των γραφικών ακούει στο όνομα King's Quest VI και στο... επώνυμο Sierra. Δεν πρέπει όμως να αδικήσουμε και τα απίστευτα γραφικά του Links 386 Pro Golf, που επίσης παρουσιάστηκε, καθώς και την υπέροχη περιπέτεια του Lure of the Temptress.

ΤΕΥΧΟΣ 37 Η επιτυχημένη συνταγή συνένωσης RPG και adventure στοιχείων τελειοποιείται από τη Sierra με το Quest for Glory 3, ενώ η επανέκδοση του Police Quest για VGA συγκινεί τους παλαιότερους. Ο ερχομός της επόμενης γενιάς παιχνιδιών αναγγέλλεται από τα εντυπωσιακά γραφικά και animations του Inca, το οποίο σαρώνει στη σχετική βαθμολογία.

ΤΕΥΧΟΣ 38 Το περιοδικό μας εκσυγχρονίζεται και τα reviews γίνονται ακόμη περισσότερα. Οι εξομοιωτές πτήσης καλά κρατούν με το F-15 Strike Eagle III, ενώ το Formula One προκαλεί αίσθηση στους φίλους των driving games.

ΤΕΥΧΟΣ 39 Ισως το πιο ιστορικό ως τότε -από άποψη reviews- τεύχος. Τι, διαφωνείτε; Μα ολόκληρα Dune 2, X-Wing και Space Quest 5 παρουσιάστηκαν, τι άλλο θέλετε για να πειστείτε; Με το Dune 2 τα strategies πλησίασαν στη σημερινή μορφή τους. Με το X-Wing σας δόθηκε για πρώτη φορά η ευκαιρία να πιλοτάρετε ένα σκάφος των θρυλικών Rebels. Με το Space Quest, τέλος, έγινε σαφές ότι τα adventures βελτιώνονται συνεχώς.

ΤΕΥΧΟΣ 40 Ο "χορός" των games συνεχίζεται με τα reviews των Comanche (τρομερά γραφικά!), Lemmings 2, Rex Nebular (το πρώτο adventure της Microprose) και Curse of Enchantia. Τα υπόλοιπα, μη gaming -πού να ξέραμε- νέα, ανέγραφαν για τη δημιουργία ενός Pentium...

ΤΕΥΧΟΣ 41 Οι 386, τα 4MB μνήμης και οι κάρτες ήχου είναι εδώ και αρκετό καιρό μια πραγματικότητα για τους περισσότερους χρήστες. Ετσι, οι λάτρεις των flight simulators μπορούν να απολαύσουν το Strike Commander της Origin, ενώ οι adventurers ενθουσιάζονται με το μαγευτικό κλίμα του Αμαζόνιου στο Eqoquest 2. Τέλος, οι παραγκωνισμένοι (στο PC, είναι αλήθεια) φίλοι των platforms βρήκαν την απαραίτητη... παρηγοριά στις πίστες του πασίγνωστου Zool.

ΤΕΥΧΟΣ 42 Στα action κυριαρχεί η παρουσία του Prince of Persia 2 (καλύτερο από το πρώτο) και στα adventures το ανατρεπτικό χιούμορ του Eric the Unready "υποχρεώνει" τον Αντρέα να του χαρίσει υψηλή βαθμολογία.

ΤΕΥΧΟΣ 43 Από το τεύχος εκείνο, το περιοδικό αποκτά χώρο αποκλειστικά για τα παιχνίδια με το όνομα PC games. Το νέο ξεκίνημα δεν θα μπορούσε να γίνει πιο εντυπωσιακά: 7th Quest (από τα πρώτα παιχνίδια σε CD!), Ultima VII, Syndicate, Lands of Lore (η πρώτη παρουσίαση RPG από τον γράφοντα ....δάκρυα κυλούν στο πληκτρολόγιο), Tornado, παιχνίδια πού φέρουν τη σφραγίδα της νέας γενιάς, θα αλλάξουν για πάντα το σκηνικό στο χώρο των PC παιχνιδιών.

ΤΕΥΧΟΣ 44 Τα RPGs επανέρχονται δυναμικά στο προσκήνιο, κάτι που μαρτυρά η απήχηση των Betrayal at Krondor και Ultima Underworld 2 (παρουσιάζονται αμφότερα) στο κοινό. Στα strategies, το Pirates Gold γίνεται πράγματι χρυσό, ενώ στα adventures παρουσιάζεται το έξοχο Day of the Tentacle και το βασισμένο στον κόσμο των Cthulhu Shadow of the Comet. Τέλος, για τους φίλους του ποδοσφαίρου, η κυκλοφορία του Sensible Soccer ήταν η καλύτερη είδηση που είχαν ακούσει ποτέ!

ΤΕΥΧΟΣ 45 Το παιχνίδι που επισκίασε τίτλους όπως οι Goblins, Wing Commander Academy και Gateway 2 είναι το Flight Simulator 5.0 της Microsoft. Από τις ελάχιστες στιγμές που η εν λόγω εταιρία απέσπασε τόσο κολακευτικά σχόλια από τους συντάκτες μας (ελάτε μια μέρα στα γραφεία μας, όταν κολλάνε τα W-95 και θα καταλάβετε το γιατί!). Οσο για το Alone in the Dark που παρουσιάσαμε τότε, δεν ξέρω τι να γράψω. Οι θρύλοι δεν χρειάζονται επιπλέον εγκώμια.

ΤΕΥΧΟΣ 46 Τα reviews των Return to Zork και Masters of Orion αποτέλεσαν πόλο έλξης για τους αναγνώστες μας. Το μεν πρώτο αποσπά υψηλότατη βαθμολογία, ενδεικτική της υψηλής ποιότητάς του, ενώ το δεύτερο θα γίνει γρήγορα σημείο αναφοράς για τους οπαδούς της turn based στρατηγικής. Φιλοξενούνται επίσης ακόμα δύο έξοχα adventures, το Lost in Time και το ατμοσφαιρικό Return of the Phantom.

1994

ΤΑ CD-ROM ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΕΔΡΑΙΩΝΟΝΤΑΙ

ΤΕΥΧΟΣ 47 Η παρουσία του έκτου Larry στις σελίδες του περιοδικού κάνει τα άλλα παιχνίδια που παρουσιάζονται να περνούν σχεδόν απαρατήρητα. Μοναδικές εξαιρέσεις το Mortal Kombat, το βίαιο αλλά καταπληκτικό αυτό beat'em up, και το όμορφο RPG Clouds of Xeen. Στις υπόλοιπες σελίδες του PC games το ενδιαφέρον επικεντρώθηκε στη σύγκριση τριών Elite clone παιχνιδιών. Ο νικητής; Μα φυσικά το υπέροχο Frontier (Elite II).

ΤΕΥΧΟΣ 48 Κυρίες και κύριοι (αιμοσταγείς, πολεμοχαρείς και οπαδοί της βίας γενικότερα), υποδεχθείτε την αυτού μεγαλειότητα, το μοναδικό DOOM! Οι φίλοι της δράσης, τώρα (ή μάλλον τότε) δικαιώνονται. Πολύ καλό το Inca 2, εκπληκτική ατμόσφαιρα voodoo στο Gabriel Knight, αλλά για εκείνον το μήνα και για πάρα πολλούς επόμενους Doom και πάλι Doom!

ΤΕΥΧΟΣ 49 Μπορεί ο θόρυβος του Doom να μην είχε κοπάσει, αλλά το παιχνίδι του μήνα ήταν δίχως αμφιβολία το Sim City 2000. Τα strategies αποκτούσαν σιγά-σιγά την αίγλη που τους έλειπε, ενώ η θεματολογία τους άρχιζε να αποκτά σημαντική ποικιλία. Η βαθμολογία του Railroad Tycoon Deluxe απέδειξε ότι -τουλάχιστον για τους συντάκτες μας- οι προαναφερθείσες προσπάθειες ήταν όντως αξιόλογες. Παράλληλα, το Indy Car Racing έφερνε πιο κοντά από ποτέ την ταχύτητα μιας Formula 1. Δεν πρέπει όμως να ξεχνάμε και το άριστο Quest for Glory 4...

ΤΕΥΧΟΣ 50 Η μαγεία των γραφικών, του animation και του ψηφιακού ήχου τύλιξε όσους ασχολήθηκαν με το Rebel Assault. Η LucasArts κάνει το επόμενο βήμα κυκλοφορώντας ένα action παιχνίδι αποκλειστικά για CD-ROM! Οσο για τα adventures, πήγαν εξίσου καλά. Kyrandia 2 και Sam and Max Hit the Road εντυπωσιάζουν με το έξυπνο χιούμορ τους. Οι απαιτήσεις των gamers αναφέρονται σε ακόμα καλύτερα γραφικά, περισσότερο ψηφιακό ήχο και περισσότερους τίτλους. Η έκρηξη έχει προ πολλού γίνει, παρασύροντας σχεδόν όλες τις εταιρίες.

ΤΕΥΧΟΣ 51 Παιχνίδια, παιχνίδια, παιχνίδια. Ο Πατρίκος "τα είδε όλα" με το LawnMower Man, ο Τσουρινάκης ενθουσιάζεται με το Pagan, ενώ ο γράφων χάνει -κυριολεκτικά- τον ύπνο του με τα Simon the Sorcerer και Dragonsphere. Οσο για το U.F.O. τα σχόλια μάλλον είναι περιττά.

ΤΕΥΧΟΣ 52 Σε αυτό το τεύχος κυριαρχούν τα Labyrinth of Time και World of Xeen (adventure και RPG αντίστοιχα). Οι φίλοι των αιθέρων εντυπωσιάζονται από το ρεαλισμό του Pacific Strike, ενώ αυτοί των shoot'em up από τα γραφικά του Mad Dog McCree.

ΤΕΥΧΟΣ 53 Τα γραφικά που λίγα χρόνια πριν συνόδευαν τα όνειρά μας είναι γεγονός. Ο κόσμος του Myst ισορροπεί επικίνδυνα μεταξύ φαντασίας και ψηφιακής πραγματικότητας. Τα RPGs εξακολουθούν να μαγεύουν, αυτήν τη φορά με το εκπληκτικό Ravenloft. Τέλος, ο πόλεμος παρουσιάζει μια διαφορετική πτυχή του, αυτή του... γέλιου, μέσα από το απολαυστικό Cannon Fodder. Τα CD-ROM παιχνίδια έχουν γίνει σχεδόν standard και το ένα μετά το άλλο τα γνωστά games επανεκδίδονται σε CD. Σημεία των καιρών ή ψηφιακή επανάσταση;

ΤΕΥΧΟΣ 54 Το σκοτεινό πνεύμα των συνεχών αναβαθμίσεων αρχίζει σταδιακά να τρομοκρατεί τους gamers. Η κυκλοφορία του Dracula Unleashed που παρουσιάσαμε είναι και το σημαντικότερο γεγονός του μήνα. Πολύ καλό όμως ήταν και το Star Trek Judgement Rites της Interplay, ενώ ενδιαφέρουσα ήταν η εκτενής παρουσίαση του on-line Federation II.

ΤΕΥΧΟΣ 55 TIE FIGHTER! Περάστε στη σκοτεινή όχθη της δύναμης και κάνετε τους Rebels να υποταχθούν στην οργή της. Στα σημαντικά happenings του τεύχους ανήκουν επίσης οι παρουσιάσεις των Wrath of the Gods (βασισμένο εξ ολοκλήρου στην ελληνική μυθολογία!), Alone in the Dark 2 και Raptor (shoot'em up φοβερής δράσης).

ΤΕΥΧΟΣ 56 Αναμένοντας τα Doom 2 και Phantasmagoria, μεταξύ άλλων παρουσιάσαμε το διασκεδαστικό strategy Theme Park και το πρώτο Fifa International Soccer. Για τους RPG-άδες το δύσκολο Dark Sun ήταν ό,τι καλύτερο.

ΤΕΥΧΟΣ 57 Η χρονιά έκλεισε με "καυτά" games. Σημειώστε: Doom 2, Under a Killing Moon, Colonization, Wing Commander Armada. Τα επαναστατικά δεδομένα του Under a Killing Moon ωθούν τα adventures σε ρεαλιστικότερα επίπεδα, το κλίμα τρόμου και η ασταμάτητη δράση του Doom 2 εδραιώνουν μια νέα κατηγορία παιχνιδιών (Doom clones), ενώ το ταπεινό Colonization του Sid Meier δείχνει πως δεν χρειάζεται FMV, υψηλές αναλύσεις και πολλά MB για να γίνει ένα παιχνίδι επιτυχημένο.

















1995

WINDOWS 95 ΠΡΟ ΤΩΝ ΠΥΛΩΝ

ΤΕΥΧΟΣ 58 Το φοβερό Wing Commander III υπόσχεται απίστευτες συγκινήσεις και... τις πραγματοποιεί. Μία από τις υψηλότερες βαθμολογίες που έχουμε βάλει ποτέ (99%) "μιλά" για τις επιδόσεις του. Στις υπόλοιπες σελίδες του τεύχους φιλοξενούνται το έξοχο Transport Tycoon και το υπέροχο Kyrandia 3. Οσο για το King's Quest VII, τα υπέροχα γραφικά και ο φοβερός ήχος του δεν πείθουν (δείτε το χειρισμό και τα bugs του και θα συμφωνήσετε). Αντίθετα το US Navy Fighters αφήνει τις καλύτερες των εντυπώσεων (96%).

ΤΕΥΧΟΣ 59 Ξεχωρίζουν τα Death Gate στα adventures και Dawn Patrol στους εξομοιωτές πτήσης. Ειδικά το πρώτο είναι ένα από τα κλασικά adventures της εποχής, αφού η Legend καταφέρνει να αναπαραστήσει έναν fantasy κόσμο με εξαιρετική πειστικότητα, προσφέροντας μοναδικούς γρίφους και εντυπωσιακά γραφικά.
Οι φίλοι των RPGs στέκονται στο review του Menzoberranzan. Ακόμα παρουσιάζονται τα Zeppelin (strategy), Inherit the Earth (adventure) και Premier Manager 3 (sport simulation).

ΤΕΥΧΟΣ 60 Παρ' ότι οι παρουσίες των Noctropolis, Desert Strike και Panzer General είναι σημαντικές, το παιχνίδι του μήνα είναι το Nascar Racing. Πράγματι έδειξε το δρόμο στα καταπληκτικά racing games που βλέπουμε σήμερα.

ΤΕΥΧΟΣ 61 Τα παιχνίδια που παρουσιάζονται σε αυτό το τεύχος είναι εκπληκτικά: Dark Forces, Mortal Kombat II, Descent, Dragon Lore, Jungle Strike και πολλά ακόμα αποκτούν ξεχωριστή θέση στη βιβλιοθήκη σας. Βέβαια, αν θέλαμε να σταθούμε σε ένα από αυτά, σίγουρα θα επρόκειτο για το Dark Forces, ένα Doom-clone βασισμένο στον κόσμο του Star Wars, το οποίο προερχόταν από την εταιρία που ήταν και η πιο κατάλληλη να το δημιουργήσει, τη LucasArts.

ΤΕΥΧΟΣ 62 Το αναλυτικό αφιέρωμα στο πασίγνωστο -πλέον- Air Warrior είχε τον πρώτο λόγο στο περιοδικό. Επίσης, φιλοξενήθηκαν τα X-Com 2 (προσωπικά το κατατάσσω στα πέντε κορυφαία games όλων των εποχών!), Alone In The Dark 3, NBA Live 95 και Discworld (υπέροχο αλλά με πολλά bugs adventure).

ΤΕΥΧΟΣ 63 Τα "PC Master" και "PC Games" συνενώνονται ξανά και παρουσιάζουν το απίστευτο Full Throttle. Ξεχωρίζουν επίσης τα reviews των Bioforge και System Shock (τρομερό action RPG!). Το τελευταίο είναι ακόμα και σήμερα ένα από τα αγαπημένα παιχνίδια του Αντρέα Τσουρινάκη, ο οποίος συχνά ξυπνάει τη νύχτα ιδρωμένος, λες και συνέρχεται από κάποιο δυνατό σοκ, κοιτάζοντας το υπερπέραν με ένα απλανές βλέμμα και ψιθυρίζοντας διαρκώς τη φράση "Shodan... έρχομαι... Πρέπει να έρθω... κοντά σου..., αφέντη..., για πάντα..."

ΤΕΥΧΟΣ 64 Flight Unlimited, κυρίες και κύριοι, και για πρώτη φορά η ψηφιακή πτήση δείχνει τόσο αληθινή. Στα adventures, η παρουσία της πανέμορφης Stephanie Seymour στο Hell κερδίζει κόσμο και... Αντρέα, ενώ το φοβερό RPG Ravenloft 2 εθίζει τους παίκτες. Κυκλοφορεί επίσης το Journeyman Project, το οποίο και παρουσιάζεται. Δυστυχώς δεν αποδίδει τα αναμενόμενα.

ΤΕΥΧΟΣ 65 Παρουσιάζεται αναλυτικό θέμα σχετικά με το νέο λειτουργικό, τα Windows 95. Παράλληλα τα adventures συνεχίζουν την πρωτοκαθεδρία τους. Τίτλοι όπως Star Trek a Final Unity, The Daedalus Encounter (...αχ Tia) βοηθούν στο προαναφερόμενο γεγονός. Στα strategies παρουσιάζεται το πολύ καλό Last Dynasty της Sierra.

ΤΕΥΧΟΣ 66 Phantasmagoria και τρόμος συνδέονται άρρηκτα και το μείγμα αυτό τυγχάνει ενθουσιώδους υποδοχής από εσάς αλλά και από τις σελίδες μας. Ομως το παιχνίδι που θα τραβήξει την προσοχή σας δεν είναι άλλο από το μυθικό Command and Conquer, το οποίο αποσπά 93% από τον διοικητή Vantor. Φυσικά, δεν λείπουν τα Space Quest 6 και Prisoner of Ice.

ΤΕΥΧΟΣ 67 Το παιχνίδι που έκανε τη διαφορά ήταν το ιλιγγιώδες Need For Speed. Φοβερά γραφικά, μοναδικός ήχος και τρομερές ταχύτητες το κατέταξαν στην πρώτη θέση των driving games μέχρι τότε. Ακόμα, τίτλοι όπως Journeyman Project 2, Dungeon Master 2, Crusader και Apache Longbow προσέλκυσαν τους αναγνώστες μας.

ΤΕΥΧΟΣ 68 Τελευταίος μήνας του χρόνου, χριστουγεννιάτικο κλίμα και φοβερά games:. Στα RPGs συνάρπασε το Stonekeep (τρομερό!!!), στα adventures ξεχώρισε το Riddle of Master Lu και στα υπόλοιπα games ονόματα όπως Fifa 96 και Mortal Kombat 3 έκαναν τη διαφορά. Μην ξεχνάμε όμως και τον εθισμό που προκαλούσε το Fade to Black, η εντυπωσιακή συνέχεια του Flashback.

1996

ΤΑ WINDOWS 95 ΚΥΡΙΑΡΧΟΥΝ

ΤΕΥΧΟΣ 69 Η ανεπανάληπτη ατμόσφαιρα του Dig και τα πανδύσκολα puzzles του 11th Hour τραβούν σαν μαγνήτης τους adventurers. Το Hexen συναρπάζει τους οπαδούς της δράσης, ενώ το μοναδικό NBA JAM T.E. αποκτά επάξια μια θέση στο Hall of Fame με το 98% που λαμβάνει. Παρουσιάζεται επίσης το πολύ καλό Actua Soccer 96, καθώς και το γεμάτο ανατρεπτικό χιούμορ Simon the Sorcerer 2.

ΤΕΥΧΟΣ 70 Ωπ, τι γίνεται, φτάσαμε κιόλας στο review του Warcraft 2; Για τον τίτλο αυτό δεν έχει νόημα να γράψουμε πολλά. Οι πολεμικές ιαχές που ηχούν ακόμα και σήμερα στο Internet, με την ίδια ένταση, χαρακτηρίζουν επάξια αυτό το παιχνίδι. Τα adventures Shannara και Mission Critical κερδίζουν 94% και 98% αντίστοιχα, ενώ το review του EF 2000 κρατά συντροφιά στους ψηφιακούς Ικαρους. Το Need for Speed αποκτά σημαντικό αντίπαλο καθώς το Screamer που παρουσιάζουμε εντυπωσιάζει με τις επιδόσεις του.

ΤΕΥΧΟΣ 71 Τα ήρεμα νερά των strategies ταράζονται από τις καινοτομίες του Warhammer. Επειτα από καιρό οι φίλοι των RPGs θα δουν ένα πολύ καλό Anvil of Dawn να τους καθηλώνει στις οθόνες τους. Στα adventures, το Shivers και το Amazon Queen λάμπουν μέσα στις αφιερωμένες σε αυτά σελίδες και στα action το Rebel Assault 2 υπόσχεται ακόμα περισσότερη δράση από το πρώτο μέρος της σειράς.

ΤΕΥΧΟΣ 72 Gabriel Knight II και Wing Commander IV δεν θα μπορούσαν να λείψουν από τις σελίδες του περιοδικού. Από κοντά και το υπέροχο Duke Nukem 3D. Ξεχωριστά παιχνίδια που είχαν τεράστια εμπορική επιτυχία αλλά και υψηλή ποιότητα.

ΤΕΥΧΟΣ 73 Το Civilization 2 κατορθώνει να ξεπεράσει σε gameplay ακόμα και τον προκάτοχό του! Ο... απολίτιστος κ. Κράτσας που ασχολείται με το review υποστηρίζει εύστοχα πως, αν υπήρχε και η multiplayer έκδοση στο πακέτο του, θα άγγιζε το τέλειο! Το Ripper τρελαίνει κόσμο με τον... κόσμο του, ενώ το Top Gun δίνει έναν arcade χαρακτήρα στα πάντα επίκαιρα flight simulators.

ΤΕΥΧΟΣ 74 Υπέροχα strategies εμφανίζονται σε διαρκώς επιταχυνόμενους ρυθμούς. Ο ύπαρχος της επικράτειας του περιοδικού, Julious Kratsous, παρουσιάζει το πολύ καλό Caesar II της Sierra. Παράλληλα, το τελευταίο μέρος των Zork, το Nemesis, συνεχίζει την επιτυχημένη πορεία της προσφιλούς σειράς.

ΤΕΥΧΟΣ 75 Ξεχωρίζει το μεσαιωνικό Conquest of the New World, που αποδεικνύει ότι τα strategies γίνονται όλο και καλύτερα. Στις σελίδες του τεύχους υπήρχαν επίσης το review ενός εκπληκτικού εξομοιωτή (AH-64D Longbow) και ένα ενδιαφέρον αφιέρωμα, συγκριτικό των Football παιχνιδιών που κυκλοφορούσαν μέχρι τότε.

ΤΕΥΧΟΣ 76 Το Quake συνεχίζει το αιματηρό έργο του Doom. Εξωγήινα γραφικά και πολύ καλό gameplay για όλους τους... πιστούς. Μια ιστορική στιγμή. Ακόμη, Pandora Directive (απίστευτο adventure), Grand Prix 2, Afterlife το καθένα με τον δικό του τρόπο, κατόρθωσαν να εντυπωσιάσουν τους συντάκτες μας.

ΤΕΥΧΟΣ 77 Το special review του τεύχους ήταν το "Z", το συνοδευόμενο από διθυράμβους από το εξωτερικό παιχνίδι στρατηγικής. Τα adventures, φυσικά, ποτέ δεν έχασαν τη δύναμή τους. Εκείνο το μήνα θα βρίσκατε, κυρίως, το πολυαναμενόμενο Dark Seed II και το περίεργο... Normality. Αυτό όμως που δεν έπρεπε να χάσετε με τίποτα ήταν το συγκριτικό αφιέρωμα των multi γιγάντων Quake και Duke Nukem 3D από τον "παίζω adventures αλλά δεν λέω όχι σε ένα deathmatch" Πατρίκο.

ΤΕΥΧΟΣ 78 Οι φανατικοί, μυημένοι και γενικώς... τρελαμένοι με τα RPGs δικαιώθηκαν. Το "διαμάντι" που ακούει στο όνομα Daggerfall παρουσιάζεται εκτενώς και γοητεύει με τον παντελώς απρόβλεπτο κόσμο του. Οποιος δεν έχει ασχοληθεί με το καταπληκτικό αυτό παιχνίδι έχει χάσει μοναδικές gaming στιγμές. Τα ίδια πάνω-κάτω ισχύουν για το φοβερό adventure Broken Sword. Οι τίτλοι-επιτυχίες συνεχίστηκαν με τα reviews των Virtua Fighter, F-22 Lightning II, Settlers II και Network Q Rally (κορυφαίο για τότε).

ΤΕΥΧΟΣ 79 Εκείνο το μήνα τα Larry 7 -κατά κύριο λόγο-, Rama, Timelapse και Sherlock Holmes (Rose Tattoo) είχαν την τιμητική τους στα adventures και στα actions το δεύτερο Crusader και το Syndicate Wars φώναζαν "αγοράστε μας...". Οι φίλοι της στρατηγικής δεν έμειναν παραπονεμένοι, αφού τα εξαιρετικά Deadlock και Fragile Allegiance παρουσιάστηκαν αναλυτικά. Παραπονεμένοι δεν έμειναν ούτε οι φίλοι των flight sims, αφού το άψογο Flight Simulator 6.0 παρουσιάστηκε λεπτομερώς.

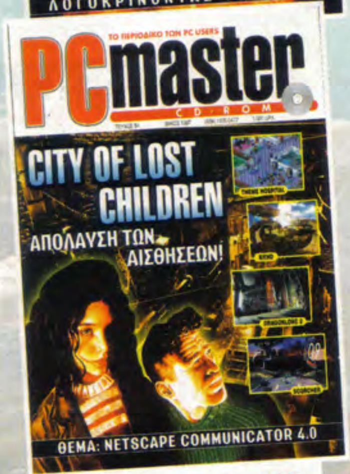
















1997

3D GAMES: ΝΕΑ ΔΙΑΣΤΑΣΗ ΣΤΟ GAMING

ΤΕΥΧΟΣ 80 Το παιχνίδι που φιγουράρει ως πρώτο όνομα είναι αναμφίβολα το Red Alert. Τρομερό gameplay, έξοχα units στη σύλληψη και η playability του Command and Conquer συνιστούσαν έναν πολύ δυνατό συνδυασμό και μοναδική εμπορική επιτυχία. Στα adventures το Toonstruck κερδίζει τις εντυπώσεις, λόγω του χιούμορ και της καρτουνίστικης ατμόσφαιρας. Επιπρόσθετα, παρουσιάζεται το πολύ καλό FIFA 97, το οποίο αποσπά μεν υψηλή βαθμολογία, αλλά εκνευρίζει με το ελλιπές AI του τερματοφύλακα.

ΤΕΥΧΟΣ 81 Πού να πρωτοσταθείς; Στο "δεν κοιμάμαι τώρα πια τα βράδια" Diablo ή στο επαναστατικό Tomb Raider; Ή μήπως στα κορυφαία turn based strategies Masters of Orion II και Heroes of Might and Magic II; Οι μπασκετόφιλοι, πάντως, στάθηκαν στο αναλυτικό review του NBA Live 97 και οι οπαδοί της ταχύτητας σε αυτό του ταχύτατου Screamer 2.

ΤΕΥΧΟΣ 82 Τα strategies εξακολουθούν να βρίσκονται στις επάλξεις του gaming με το μεσαιωνικό Lords of the Realm II, ενώ το Nascar επιστρέφει δριμύτερο. Πολύ ενδιαφέρουσα συλλογή ήταν το anthology της Roberta Williams, που ενσωμάτωνε αρκετές από τις κορυφαίες δημιουργίες της Sierra και της ίδιας προσωπικά.

ΤΕΥΧΟΣ 83 Η ατμόσφαιρα του Obsidian το καθιστά ανταγωνιστή του Myst και του δίνει 95% βαθμολογία! Στα υπόλοιπα reviews, το Kick Off 97, δυστυχώς για τους φανατικούς των υπέροχων Kick Off, δεν πείθει, ενώ το Sega Rally μεταφέρει -μερικώς- τη δράση των coin- op στην οθόνη σας.

ΤΕΥΧΟΣ 84 Η επέλαση των strategies συνεχίζεται με το εθιστικό KKND και τον εξομοιωτή... νοσοκομείου Theme Hospital. Στα adventures, η μεταφορά της ταινίας City of the Lost Children χρίζεται ως επιτυχημένη (90%) παρά τον κακό χειρισμό και το Qin ξαφνιάζει με τις καινοτομίες του.

ΤΕΥΧΟΣ 85 Η συνέχεια του πολύ επιτυχημένου NFS, Need for Speed 2 εμπεριέχει μεγαλύτερη ταχύτητα, περισσότερες διαδρομές και ολίγον... Ελλάδα. Φυσικά, το 90% κρίνεται απαραίτητο. Τα adventures που ξεχωρίζουν είναι η συνέχεια του Shivers και το Callahan's Crosstime Saloon. Πολύ καλό ήταν επίσης και το καρτουνίστικο Ace Ventura.

ΤΕΥΧΟΣ 86 Τα adventures δεν σταμάτησαν ποτέ να συγκινούν. Atlantis με μοναδικά 3D γραφικά και The Last Express, άψογη μεταφορά του κλίματος του θρυλικού Orient Express. Τα RPGs και τα strategies δεν έλειψαν καθώς παρουσιάστηκαν τα Shadows over Riva (Realms of Arkania III) και Capitalism Plus. Τρομερό όμως ήταν το Pod, ένας driving τίτλος από το μέλλον!

ΤΕΥΧΟΣ 87 Η "σύγκρουση" του μήνα ήταν αυτή μεταξύ X-Wing και Tie Fighter στον ομώνυμο τίτλο της LucasArts (X-Wing vs Tie Fighter). Ο νικητής ήταν μόνο το gameplay. Επίσης παρουσιάστηκε το πολυσυζητημένο Carmageddon και το τρίτο και τελευταίο -μέχρι τότε- X-Com Apocalypse, το οποίο και κερδίζει με το ψηφιακό... σπαθί του το 97%. Το Moto Racer έδειξε τη δύναμη των 3D επιταχυντών (93%), ενώ το The Great Battles of Alexander ήταν ό,τι καλύτερο, μέσα στο μήνα, για τους φίλους των strategies. Δυνατό ήταν επίσης και το Comanche 3, άξιος διάδοχος των προηγούμενων επιτυχημένων τίτλων. Τέλος, πολύ ενδιαφέρον θα βρήκατε ένα αφιέρωμα στα basket games από τον φίλτατο... μπασκετοκράτορα Σ. Παράσχη.

ΤΕΥΧΟΣ 88 Το εξώφυλλό του ανέγραφε για την επιστροφή ενός θρύλου... Το Betrayal In Antara δεν θα μπορούσε να χαρακτηριστεί διαφορετικά. Ομως άλλη μια επιστροφή ήταν άξια λόγου και... του 93%. Ποια; Μα φυσικά το Hexen II. Στις υπόλοιπες σελίδες ξεχώριζαν τα Dungeon Keeper και Versailles.

ΤΕΥΧΟΣ 89 Απλώς... Riven. Η συνέχεια του Myst ξεπερνά κάθε προσδοκία όσον αφορά στην ποιότητα και τις πωλήσεις. Αντίθετα η συνέχεια του θρυλικού Lands of Lore κρίνεται μεν ως επιτυχημένη, αλλά δεν συναντά την επιτυχία του προγόνου του. Εξοχο ήταν και το F-22 Raptor καθώς και το strategy Birthright.

ΤΕΥΧΟΣ 90 Τα strategies έχουν την τιμητική τους. Total Annihilation και Age of Empires είναι όντως εκπληκτικά. Πολύ καλό ήταν και το Buccaneer, που μας έκανε να νοσταλγήσουμε το παλιό, καλό Pirates. Στα RPGs το άριστο Fall Out έτυχε της υψηλής εκτίμησής μας, ενώ στα adventures το τρίτο -και καλύτερο κατά πολλούς- Monkey Island συνεχίζει τη -γεμάτη γέλιο και έξυπνους γρίφους- συνταγή της LucasArts. Δεν μπορεί να παραλειφθεί, όμως, το φοβερά ρεαλιστικό Flight Simulator 98 της Microsoft που πήρε 95%, το οποίο ήταν αντιπροσωπευτικό της αξίας του. Δεν μπορείτε να πείτε, ο χρόνος έκλεισε με τον καλύτερο τρόπο!

1998

ΤΙ ΑΛΛΟ ΘΑ ΔΟΥΝ ΤΑ ΜΑΤΙΑ ΜΑΣ;

ΤΕΥΧΟΣ 91 Το 91ο τεύχος μας υποδέχεται το καινούριο έτος και για άλλη μια φορά καλωσορίζει τη μοναδική ψηφιακή δεσποινίδα, την πανέμορφη (με διαφορά... στήθους από όλες τις υπόλοιπες) Lara Croft στο Tomb Raider 2. Μεγάλης απήχησης τυγχάνει το Virtua Fighter 2 καθώς και το αφιέρωμα στα football games, συμπεριλαμβανομένου του state - of -the - art FIFA 98.

ΤΕΥΧΟΣ 92 Ο μήνας της δράσης, των εκπληκτικών γραφικών και του Quake II. Το παιχνίδι που χαρακτηρίστηκε από πολλούς ως το καλύτερο όλων των εποχών παρουσιάζεται εκτενώς. Το Ultima Online κερδίζει τον -σχεδόν- απόλυτο θαυμασμό του Αντρέα και όχι μόνο (99%) και το τελευταίο Wing Commander δεν θα μπορούσε να μη συνεχίζει την παράδοση υψηλής βαθμολογίας που ξεκίνησε το πρώτο μέρος της σειράς.

ΤΕΥΧΟΣ 93 Hellfire, Myth και Legacy of Time ήταν παιχνίδια που, όπως υποστηρίζουν οι συντάκτες μας τουλάχιστον, δεν έπρεπε να χάσετε. Το ίδιο ίσχυε για το Screamer Rally καθώς και για το ατμοσφαιρικό Lords of Magic της Sierra.

ΤΕΥΧΟΣ 94 Το εξώφυλλο "μιλούσε" για τα adventures της χρονιάς. Οι επιδόσεις των Black Dahlia και Overseer δικαιολογούν πλήρως την ανωτέρω τοποθέτηση. Θα πρέπει όμως να σταθούμε και στο Egypt, το πρώτο adventure με ελληνικούς υποτίτλους, και στο εκρηκτικό Battlezone που συνδυάζει άριστα στρατηγική, δράση και 3D γραφικά.
Οσο για το Lula, τα σχόλια δικά σας (θα με κόψει η λογοκρισία, αν γράψω οτιδήποτε.)

ΤΕΥΧΟΣ 95 Ο νέος strategy τίτλος της Blizzard, το πολυδιαφημισμένο Starcraft, επιτέλους κατέφθασε. Το Temüjin ήταν το adventure του μήνα με όμορφα γραφικά και συναρπαστική ατμόσφαιρα. Το Mysteries of the Sith επαναφέρει τον κόσμο των Star War στο -3D- προσκήνιο, ενώ το Dark Omen είναι μια αξιόλογη πρόταση για τους φίλους της στρατηγικής.

ΤΕΥΧΟΣ 96 Ενα οπτικό σοκ χτυπά τους gamers με τα απίστευτα γραφικά του Forsaken. Ξεχώριζαν επίσης το Starship Titanic, το πετυχημένο turn based strategy Incubation και το ρεαλιστικό Toca Touring Car.

ΤΕΥΧΟΣ 97 Εκεί που νομίζαμε ότι τα είχαμε δει όλα, έρχεται ο απίστευτος κόσμος του Unreal να μας διαψεύσει! Επίσης, τίτλοι-φωτιά όπως Might and Magic 6, Commandos, X- Files the Game, Jane's F-15 και Incoming καθιστούν το 97ο ένα τεύχος- φωτιά!

ΤΕΥΧΟΣ 98 Μια ιστορική σειρά που ποτέ δεν έλειψε από τις σελίδες μας, επανέρχεται στο προσκήνιο με το τέταρτο μέλος της. Ο λόγος φυσικά για τα X-Com και το Interceptor. Στη συνέχεια ξεχώριζε το υπέροχο Sanitarium, το καταιγιστικό Team Apache και το διασκεδαστικό Micromachines 3.

ΤΕΥΧΟΣ 99 Ενα τεύχος πριν από το 100ό, παρουσιάστηκαν games όπως τα Dune 2000, FF7, Wing Commander Secret Ops, Space Bar. Ο παράδεισος του gamer! Αλήθεια, θυμάστε τα games που κυκλοφορούσαν 99 τεύχη πριν; 'Η μαντεύετε τι είδους games θα κυκλοφορούν 100 τεύχη μετά;

ΤΕΥΧΟΣ 100 και μετά...

Το 100ό τεύχος κρατάτε ήδη στα χέρια σας και είμαι σίγουρος ότι του αφιερώνετε την κατάλληλη προσοχή (αν όχι, τότε ετοιμαστείτε για πεντάωρο και βάλε μαστίγωμα). Οσο για τη συνέχεια, δεν μπορούμε να εγγυηθούμε παρά για ένα μόνο πράγμα: Περισσότερη σκληρή δουλειά, αφοσίωση στον gamer και όχι μόνο και όσο το δυνατόν περισσότερες βελτιώσεις. Ποτέ δεν υπήρξαμε τέλειοι (όποιος ισχυριστεί κάτι τέτοιο, απλώς ψεύδεται ασύστολα) ούτε πρόκειται να γίνουμε ποτέ. Απλώς δεσμευόμαστε οι προσπάθειές μας να προσεγγίζουν όλο και περισσότερο τα γούστα σας και η ποιότητα του αγαπημένου σας περιοδικού να ανέβει ακόμη περισσότερο. Και να είστε σίγουροι πως όσο είστε κοντά μας, με τις παρατηρήσεις, τα σχόλια και τα καλά σας λόγια, κάτι τέτοιο θεωρείται σχεδόν βέβαιο. Καλό gaming λοιπόν για άλλα 100 τεύχη και ελπίζω να τα ξαναπούμε τότε...









1989 - 1998
ΟΙ ΕΞΕΛΙΞΕΙΣ ΣΤΟ HARDWARE

Ενας μαραθώνιος δίχως τέλος

Μάλιστα! Εχουν περάσει ήδη εννέα χρόνια από τότε που κυκλοφόρησε το πρώτο τεύχος του περιοδικού που κρατάτε στα χέρια σας. Εννέα χρόνια γεμάτα χαρά, παιχνίδι, δουλειά αλλά και συνεχείς εξελίξεις στο χώρο του hardware των PCs. Τι ακριβώς έχει συμβεί αυτόν τον καιρό; Τι μπορούμε να υποθέσουμε για το μέλλον κοιτώντας το παρελθόν; Τι μπορούμε να περιμένουμε από τις εταιρίες που ασχολούνται με τα "σκληρά" κομμάτια του υπολογιστή μας; Αυτά και άλλα πολλά αναφέρουμε στις γραμμές που ακολουθούν...

του Αντώνη Μαρίνου

Δεν μπορώ να θυμηθώ ποιος ακριβώς το είπε (μάλλον ήταν ο Jobs τον παλιό καλό καιρό), αλλά η αλήθεια που κρύβουν τα παρακάτω λόγια είναι συγκλονιστική: "Αν η εξέλιξη της τεχνολογίας στα αεροπλάνα ακολουθούσε τους ρυθμούς που σημειώνει η τεχνολογία των προσωπικών υπολογιστών, τότε σήμερα το Jumbo 747 θα ζύγιζε 240 κιλά, θα κόστιζε λιγότερο από 20 δολάρια και θα μπορούσε να μεταφέρει πάνω από 2.000 επιβάτες!" Ενας κακός θα συμπλήρωνε: "Μπορεί να έπεφτε κάθε 5 λεπτά, να μην απογειωνόταν καν και να συγκρουόταν με άλλα αεροπλάνα κάθε 20 λεπτά". Εμείς θα παραμείνουμε στην αρχική δήλωση. Είναι αδιαμφισβήτητη πραγματικότητα το ότι η τεχνολογία στο hardware των PCs ακολουθεί τόσο ξέφρενους ρυθμούς που λίγες βιομηχανίες άλλων κλάδων μπορούν να την ακολουθήσουν. Μέσα στα εννέα χρόνια ζωής του "PC Master" έχουν συμβεί σημεία και τέρατα! Ας προσπαθήσουμε, λοιπόν, να δούμε τα βασικότερα σημεία αυτής της εξέλιξης με μία όσο το δυνατόν πιο γρήγορη ανασκόπηση της δεκαετίας που μας πέρασε...

1989 Χωρίς αμφιβολία, ήταν η χρονιά που έφερε τους προσωπικούς υπολογιστές σε επαφή με το πλατύ κοινό. Βέβαια, οι δυνατότητες των PCs ήταν ακόμα ελάχιστες, ενώ γενικότερα η βιομηχανία των προσωπικών υπολογιστών προσπαθούσε να ξεκολλήσει τους χρήστες από τους 16-bit home υπολογι-



στές. Είναι χαρακτηριστικό το ότι η πρώτη σοβαρή προσπάθεια προσθήκης ήχου στους PCs έγινε με την εμφάνιση της AdLib τον Σεπτέμβριο, ενώ οι πρώτες ανακοινώσεις -την ίδια εποχή- για φθηνά AT αναζωπύρωσαν το ενδιαφέρον του κοινού. Νωρίτερα είχαν εμφανιστεί τα πρώτα σχετικά φθηνά συστήματα με επεξεργαστές 286, αν και οι τιμές των 386 παρέμεναν παραπλήσιες με αυτές των μηχανών ή των μεταχειρισμένων αυτοκινήτων!

Επιπλέον, το χειμώνα του 1989 είχαμε τις πρώτες ανακοινώσεις της Intel για τον 1786, ο οποίος προβλεπόταν ότι θα εμφανιστεί το 2000. Εκείνη την εποχή ξεκίνησαν και οι πρώτες εικασίες για το πόσο καιρό θα αντέξουν τα συστήματα με 386 και 486, που ήταν η κορυφή της σειράς των επεξεργαστών της Intel. Προς το τέλος της χρονιάς εμφανίστηκαν το πρώτο έγχρωμο laptop, τα πρώτα modems 2400baud και το drive 3.5" 2.88MB, ενώ η Maxtor ανακοίνωσε δύο σκληρούς δίσκους που είχαν φαινομενικά αχανή χωρητικότητα: 1.3 και 1.7 GB!

Η χρονιά έκλεισε με αρκετά καλούς οιωνούς για τους τελικούς χρήστες, οι οποίοι είδαν τις τιμές των 286 να πέφτουν αισθητά, αφού τα πλήρη συστήματα με 286 (π.χ. 286/10MHz, 640KB, EGA, 20MB HDD) κόστιζαν κάτι λιγότερο από 200.000 δρχ. Βέβαια, τα 386 και 486 παρέμεναν απρόσιτα.



1989 Ιδού ένα από τα πρώτα έγχρωμα laptops.

1990 Το πιστεύετε ότι η χρονιά άνοιξε με την εμφάνιση του πρώτου recordable CD-ROM; Και όμως, το πρώτο CDR εμφανίσθηκε τον Ιανουάριο του 1990. Ταυτόχρονα παρουσιάστηκε και το πρώτο DAT. Αμέσως μετά είχαμε την εμφάνιση της VGA, των -σχετικά- φθηνών dot matrix 24 ακίδων αλλά και των πρώτων 286 στα 16, 20 και 33MHz. Την ίδια περίπου εποχή (δηλαδή χειμώνα/άνοιξη του 1990) οι τιμές των 386SX άρχιζαν και πέφτουν αρκετά, με αποτέλεσμα να θεωρηθούν ως μία προσιτή λύση για τον "έχοντα και κατέχοντα".

Το καλοκαίρι του 1990 ήταν αρκετά δραματικό και ενθουσιώδες, αφού συνέβησαν πολλά και ενδιαφέροντα. Καταρχήν, εμφανίστηκαν οι 386SX στα 20 και 25MHz. Οι τιμές τους κυμαίνονταν μεταξύ 500.000 και 600.000 δρχ., με αποτέλεσμα να θεωρηθούν ως το "απόλυτο" του... χομπίστα. Ταυτόχρονα, όμως, είχαμε και την εμφάνιση των πρώτων 386 upgrade cards, που έδωσαν τη δυνατότητα στους χρήστες 8086/80286 να φτιάξουν ένα αρκετά σοβαρό μηχάνημα με πολύ λιγότερα χρήματα. Εκείνη την εποχή εμφανίστηκε και το πρώτο fax/modem 2400, που έδωσε την πρώτη αφορμή για τη δημιουργία του όρου "home office".

Το τέλος του 1990 μας βρήκε με τρεις πολύ σημαντικές εξελίξεις: την εμφάνιση των αρκετά γρήγορων σκληρών δίσκων της Seagate, οι οποίοι "κατάπιναν" οτιδήποτε άλλο κυκλοφορούσε, στη συνέχεια των πρώτων SVGA monitors (1.024x768) και, τέλος, των πρώτων μαγνητο-οπτικών αποθηκευτικών μέσων χωρητικότητας έως και 128MB.



1990 Οι dot matrix εκτυπωτές είναι πια προσιτοί στο ευρύ κοινό.

1991 Μια χρονιά που σίγουρα σημαδεύτηκε από τις εξής δύο κινήσεις της Microsoft: εμφάνιση του MS-DOS 5.0 και παρουσίαση των Windows 3.0. Φυσικά, κανένας δεν υποψιαζόταν ακόμα το ρόλο που θα έπαιζε η εν λόγω εταιρία στο χώρο των υπολογιστών τα επόμενα χρόνια (ούτε το τι θα τραβάγαμε εμείς οι άμοιροι χρήστες από τα καπρίτσια των W95, W98, W99 και δεν ξέρω τι άλλο).

Κατά τα άλλα, η χρονιά ξεκίνησε εντυπωσιακά με την παρουσίαση του 68040 αλλά και του πρώτου Photo CD Player από την Kodak. Λίγο αργότερα είχαμε την υιοθέτηση του προτύπου XGA αλλά και την εμφάνιση του πασίγνωστου προγράμματος Stacker (όλοι όσοι είχαν κάποια στιγμή προβλήματα χώρου μάλλον το έχουν ακουστά). Κάτι που αξίζει να σημειωθεί εδώ είναι ότι έως και το καλοκαίρι του 1991 οι τιμές των XTs αλλά και των 286 AT συστημάτων παρέμεναν σχεδόν οι ίδιες για έναν ολόκληρο χρόνο.

Το καλοκαίρι του 1991 είχαμε την εμφάνιση των modems 4800 αλλά και των πρώτων infrared εξαρτημάτων (ποντίκια, πληκτρολόγια). Προς το τέλος της χρονιάς αυτής ακούσαμε για πρώτη φορά τον όρο "multimedia PC", ενώ είδαμε τα 486SX και τις πρώτες 486 upgrade cards. Είδαμε ακόμα καινούρια CD-ROMs, ψηφιακές κάμερες, τα Amstrad PCs, αλλά και τις Adlib Gold και SoundBlaster, για τις οποίες όλοι πίστευαν ότι θα έφερναν την επανάσταση!

1992 Αναμφίβολα η χρονιά του 386, αφού αυτός ήταν ο επεξεργαστής που ακουγόταν περισσότερο από κάθε άλλον. Οι τιμές των συστημάτων άρχισαν να πέφτουν και ο κόσμος έβλεπε πλέον ότι μπορούσε να έχει ένα αρκετά γερό σύστημα (π.χ. 386/40) με σχετικά λίγα χρήματα. Βέβαια, υπήρχαν και οι 486, αλλά αυτοί παρέμεναν ακόμα πολύ μακριά.

Ηταν επίσης η χρονιά που οι πρώτοι laser εκτυπωτές άρχισαν να κάνουν δειλά δειλά την εμφάνισή τους, ακόμα και στα home συστήματα. Δεν επρόκειτο, φυσικά, για έγχρωμους εκτυπωτές των 15 σελίδων, αλλά για μικρά μηχανήματα με περιορισμένες δυνατότητες. Παρ' όλα αυτά, οι μεγάλοι 24 ακίδων dot matrix αναμφισβήτητα επικρατούσαν.

Το καλοκαίρι του 1992 είχαμε την εμφάνιση των Windows 3.1 (αν ξέραμε τι μας περίμενε!), ενώ ταυτόχρονα είδαμε και κάποιες -σημαντικές- μειώσεις στις τιμές των υπολογιστών. Αν και δεν το ξέραμε τότε, από εκείνη τη στιγμή και μετά οτιδήποτε είχε σχέση με υπολογιστές αποτελούσε τη χειρότερη επένδυση για κάποιον που ήθελε να πιάσουν τόπο τα λεφτά του.

Προς το τέλος της χρονιάς είχαμε την εμφάνιση των "βαρέων βαρών" 486, ενώ, παράλληλα, το πρό-



1991 Τα "ταχύτατα" 4.800 modems είναι πραγματικότητα.



1992 Κυριαρχεί ο 386.



1993 Η χρονιά του 486.



1994 Εξάπλωση του προτύπου SCSI.

τυπο EISA προσπαθούσε να επιζήσει. Οι μνήμες και οι σκληροί δίσκοι ακολουθούσαν επίσης τη γενικότερη τάση που επικρατούσε στο χώρο των υπολογιστών (μεγαλύτερα, περισσότερα, φθηνότερα). Τότε είδαμε για πρώτη φορά το πρόσωπο των Windows NT.

1993 Οπως το 1992 ήταν η χρονιά του 386, το 1993 ήταν η χρονιά του 486. Αν και είχαν αρχίσει να εμφανίζονται προϊόντα που βοηθούσαν τους 386 (π.χ. Cyrix DLC), ο 486 ήταν ο αδιαμφισβήτητος νικητής της χρονιάς. Νέα, φθηνότερα συστήματα μπήκαν σε κάθε σπίτι, ενώ οι εξελίξεις έτρεχαν πλέον με τέτοιους ρυθμούς που ήταν σχεδόν αδύνατο για τον κοινό χρήστη να τις παρακολουθήσει. Από τα σημαντικότερα γεγονότα της χρονιάς ήταν η ολοένα μεγαλύτερη συχνότητα εμφάνισης προϊόντων multimedia (Video Blaster, SoundBlaster 16 κ.ά.), οι καινούριοι 486, οι κάρτες γραφικών που χαρακτηρίστηκαν "επιταχυντικές", η εμφάνιση των πρώτων floptical drives, η παρουσίαση του Pentium (ή αλλιώς P5), η υιοθέτηση του προτύπου Local Bus από αρκετούς κατασκευαστές, αλλά και η ξαφνική αύξηση της τιμής των SIMMs το φθινόπωρο της χρονιάς, εξαιτίας διάφορων παραγόντων.

Προς το τέλος της χρονιάς πήραμε μια γεύση για το τι μέλλει γενέσθαι: Ο πρώτος Alpha στα 150 MHz ήταν γεγονός και εμείς βλέπαμε πλέον τις πραγματικές δυνατότητες των νέων επεξεργαστών. Παρ' όλο που οι τιμές των Alpha αλλά και των Pentium ήταν ακόμα εξαιρετικά υψηλές (γύρω στα 2 εκατομμύρια!), το μέλλον φαινόταν ξεκάθαρα και προδιαγραφόταν μάλλον ευοίωνο. Στο σημείο αυτό δεν πρέπει να παραλείψουμε να αναφέρουμε τους επεξεργαστές της AMD, οι οποίοι γνώρισαν (και γνωρίζουν ακόμα - βλ. K6) τεράστια επιτυχία στη χώρα μας.

1994 Η χρονιά ξεκίνησε εντυπωσιακά για την AMD, η οποία παρουσίασε τους διπλοχρονιζόμενους 486DX2 επεξεργαστές της. Η Intel δεν αισθανόταν και πολύ καλά και σχεδίαζε την αντεπίθεσή της με τους δικούς της διπλοχρονιζόμενους επεξεργαστές.

Δεύτερο σημαντικό γεγονός της χρονιάς ήταν η -σχετική- εξάπλωση του προτύπου SCSI, ενώ ακολούθησε η πρώτη εμφάνιση του λειτουργικού που αργότερα αποτέλεσε το μεγαλύτερο μπελά των περισσότερων χρηστών PCs: Chicago ή αλλιώς Windows 95! Η χρονιά συνεχίστηκε με τον AMD K5, τα CD-ROMs τετραπλής ταχύτητας, τις πρώτες οθόνες 15 ιντσών, τους Cyrix 486 (στόχευαν να χτυπήσουν την Intel, αλλά δεν τα κατάφεραν) αλλά και τις πρώτες ανακοινώσεις για το νέο επεξεργαστή της Intel, τον P6, τον οποίο όλοι εκθείαζαν, αλλά κανείς δεν είχε δει ακόμα.

Προς το τέλος της χρονιάς είχαμε την πρώτη κάρτα γραφικών στα 128bit, αρκετούς έγχρωμους inkjet εκτυπωτές σε λογικό κόστος, τις πρώτες wave table κάρτες ήχου, αλλά και κάποια σημαντική μείωση στις τιμές των Pentium συστημάτων, ακριβώς λόγω του ότι όλοι περίμεναν τους νέους επεξεργαστές από AMD και Cyrix, με τελικό αποτέλεσμα μεγαλύτερο κέρδος για τον τελικό χρήστη.

1995 Εδώ θα συναντήσουμε την πρώτη σοβαρή προσπάθεια της IBM να μπει στα χωράφια της Microsoft με το OS/2 Warp. Ηταν το πρώτο (και ίσως το τελευταίο) λειτουργικό που αμφισβήτησε ευθέως την κυριαρχία των Windows. Οπως όλοι ξέρουμε δεν τα κατάφερε, αλλά άξιζε η προσπάθεια! Κατά τα άλλα, εμφανίστηκαν τα πρώτα σοβαρά modems 28800-33600, είχαμε -τελικά- τη σοβαρή είσοδο των laser printers στην ευρεία αγορά (φυσικά με ανάλογη πτώση στις τιμές τους), ενώ αυτή η χρονιά θα μπορούσε ίσως να χαρακτηρισθεί ως η χρονιά που κατέστησε τους Pentium προσιτούς στο πλατύ κοινό. Ενώ το 1994 έκλεισε με τις τιμές των Pentium να υπερβαίνουν το εκατομμύριο, το 1995 ήταν δυνατή η αγορά ενός ολοκληρωμένου συστήματος Pentium με 600.000 έως 700.000 δρχ.

Το καλοκαίρι άρχισαν οι πρώτες ανακοινώσεις από Bernoulli και Iomega για τα καινούρια τους φορητά drives, τα οποία επρόκειτο να αλλάξουν τη μορφή που είχε η μεταφορά δεδομένων από υπολογιστή σε υπολογιστή, ενώ ζήσαμε και την έλευση των νέων προτύπων για motherboards, σκληρούς δίσκους αλλά και κάρτες γραφικών: EIDE, FastATA, PCI αλλά και SCSI 2, πρότυπα που επικράτησαν τα επόμενα 2-3 χρόνια.

Εξάλλου, λόγω των Windows, όλο το 1995 θα μπορούσε να χαρακτηριστεί "γεμάτο" από κάρτες ειδικά κατασκευασμένες για Windows εφαρμογές, σε σημείο που κανένας δεν μπορούσε να παρακολουθήσει τις εξελίξεις και τις ανακοινώσεις. Προς το τέλος του 1995, η τρέλα αυτή με τις κάρτες για Windows είχε ξεπεράσει κάθε προηγούμενο, αφού κάθε εταιρία διέθετε τουλάχιστον 4-5 μοντέλα. Το μοναδικό καλό που συνέβη τα Χριστούγεννα του 1995 ήταν οι δραματικές μειώσεις στις τιμές των υπολογιστών, γεγονός που έφερε ακόμα πιο κοντά στο κοινό τους Pentium.

1996 Σίγουρα η χρονιά του Pentium αλλά και της Intel, η οποία ανακοίνωσε τον Pentium Pro, στην προσπάθειά της να αντισταθεί στις επιθέσεις της AMD (K6) αλλά και της Cyrix (6x86). Οι τιμές των Pentium συστημάτων, ειδικά μετά τα μέσα του 1996, κυμαίνονταν στα ίδια επίπεδα με εκείνες των 486 την αντίστοιχη χρονική περίοδο του 1995.

Οι εξελίξεις στο χώρο των υπολογιστών έτρεχαν πια με τόσο ανεξέλεγκτους ρυθμούς, ώστε δύσκολα μπορούσε κάποιος να τις παρακολουθήσει. Οι ανακοινώσεις για καινούριες κάρτες γραφικών στα

1989-1998: ΟΙ ΕΞΕΛΙΞΕΙΣ ΣΤΟ HARDWARE

64 και 128 bit, κάρτες video, mpeg και 3D accelerators, CD-ROM drives (είχαν αισίως φτάσει τις 16x και 20x ταχύτητες), monitors (με τις 15 ίντσες απολύτως προσιτές, άρχισαν να "παίζουν" και στις 17"), μνήμες, σκληρούς δίσκους κ.λπ. μπορούσαν εύκολα να γεμίσουν τόμους.

Μία από τις πιο σημαντικές εξελίξεις ήταν η ανακοίνωση για την έκδοση 4.0 των Windows NT, τα οποία υπόσχονταν -επιτέλους- σταθερή λειτουργία για μικρά και μεσαία δίκτυα. Εως εκείνη τη στιγμή δεν είχαμε δει ακόμα σταθερά NT, αλλά είχαμε σίγουρα δει τα Windows 95 (ή Cairo ή Chicago ή όπως αλλιώς τα έλεγαν κατά καιρούς). Η Microsoft είχε πλέον βεβαιωθεί ότι η ζωή μας δεν θα ήταν πια η ίδια.

Προς το τέλος του 1996 οι τιμές είχαν πέσει σε τέτοιο σημείο ώστε μπορούσε εύκολα κάποιος να φτιάξει ένα πολύ δυνατό Pentium σύστημα με περίπου 800 χιλιάδες δραχμές (εν αντιθέσει με τα 2 και 3 εκατομμύρια που κόστιζε κάτι ανάλογο πριν από έναν χρόνο). Βέβαια, οι αυξημένες δυνατότητες του hardware ήταν σαν να μην υπήρχαν, γιατί οι εξελίξεις στο software ακολουθούσαν κατά πόδας (αν και όχι με το σωστό τρόπο), αυξάνοντας τις απαιτήσεις από τον υπολογιστή. Ετσι, μόνο οι πολύ δυνατοί Pentium μπορούσαν να αντεπεξέλθουν ικανοποιητικά στα καινούρια πακέτα.

1997 Σίγουρα η χρονιά του 3D. Δεν πέρασε ούτε ένας μήνας που να μην είχαμε τουλάχιστον μία ντουζίνα ανακοινώσεις για προϊόντα 3D. Οι κάρτες γραφικών είχαν, φυσικά, την πρώτη θέση, ενώ οι επεξεργαστές συνέχιζαν την ξέφρενη πορεία των MHz. Οι Pentium ήταν πλέον ξεπερασμένοι, ενώ είχαμε προ των θυρών τους MMX, τον Pro, αλλά και τον Pentium II.
Ο ανταγωνισμός μεταξύ των games consoles δεν άφηνε αδιάφορη τη βιομηχανία των PCs, αφού όλοι έβλεπαν ότι η αγορά των παιχνιδιών ήταν τεράστια. Ετσι, οι ολοένα πιο γρήγορες κάρτες, οι αυξημένες απαιτήσεις σε μνήμη, τα νέα πρότυπα που εισάγονταν στα Windows 95 για την υποστήριξη των καινούριων παιχνιδιών, οι τεράστιοι δίσκοι (είχαν ξεπεράσει προ πολλού το 1GB και όδευαν ολοταχώς προς τα 2, 3, 4 και 6 GB) αλλά και τα ολοένα πιο γρήγορα CD-ROM drives συνέθεταν την εικόνα ενός PC το 1997.

Το τέλος της χρονιάς βρήκε τους Pentium σχεδόν εξαφανισμένους, τους MMX μόνο σε 150, 166 και άνω MHz, ενώ τα συστήματα με Pro και Pentium II ήταν έτοιμα προς γενική κατανάλωση. Τα χαρακτηριστικά των PCs τα Χριστούγεννα του 1997 μπορούσαν να συγκριθούν μόνο με τους mini computers της περιόδου 1990-91: 32-64MB μνήμης, 200-233 MHz, μερικά GB σκληρών δίσκων κ.λπ. Κάποιες αναφορές στο "2000 bug" περνούσαν ελαφρά απαρατήρητες, αλλά οι γνώστες ήξεραν πολύ καλά τι θα συνέβαινε σε δύο χρόνια.

1998 Και φθάνουμε στο σήμερα. Το 1998 μας βρίσκει με τα Windows 98 εγκατεστημένα στους υπολογιστές μας, με Pentium II στα 300MHz, τουλάχιστον 64MB μνήμης, 32x CD-ROM ή CDR, DVD, 17 και άνω ίντσες στο monitor μας, έγχρωμους εκτυπωτές στα 600 ή και 1200 dpi, fax/modems στα 33.600 ή και 57.200 bps, πολλούς providers για Internet και γενικά έναν μεγάλο χαμό, που δεν έχει καμία σχέση με την κατάσταση που επικρατούσε πριν από μόλις δύο χρόνια.

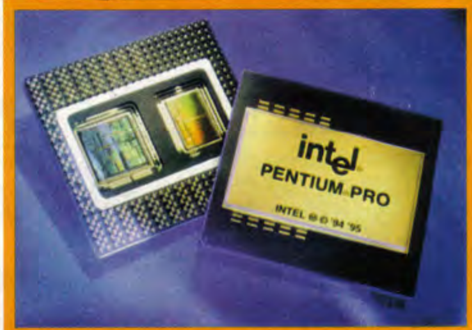
Οι καινούριοι επεξεργαστές της Intel (Xeon, Celeron) τρέχουν σε απίστευτες ταχύτητες, ενώ οι παλαιοί (Pentium MMX, II και Pro) κατρακυλούν σε τιμές αγοράς. Οι σκληροί δίσκοι μετριούνται πλέον σε ποσά της τάξης του GB (π.χ. δεν μπορείτε να βρείτε σκληρό κάτω από 2.1 GB), ενώ οι απαιτήσεις των τελευταίων πακέτων και εφαρμογών σε μνήμη ξεπερνούν και την πιο τολμηρή - προ δύο ετών - φαντασία.

Ευτυχώς, όλα αυτά διατίθενται σε εξευτελιστικές τιμές, οπότε μπορείτε να έχετε ένα μηχάνημα σχεδόν 600-1.000 φορές πιο ισχυρό από έναν PC XT στην ίδια τιμή που θα αγοράζατε τον XT πριν από δέκα χρόνια (από εδώ προκύπτει και το σχόλιο που αναφέραμε στην εισαγωγή). Πλέον οι υπολογιστές έχουν ξεφύγει εντελώς από τα στενά όρια του "εργαλείου" και έχουν περάσει στο στάδιο του "όπλου". Δεν υπάρχει τίποτα που να μην μπορείτε να κάνετε με έναν καλό PC την σήμερον ημέρα. Και όχι μόνο αυτό: Η σχεδόν παράλογη εξάπλωση του Internet φέρνει τους πάντες στην πληροφορική λεωφόρο ("γονατίζοντας", βέβαια, το Δίκτυο), με αποτέλεσμα ο PC να έχει γίνει κάτι σαν "trend". Ολοι πρέπει να έχουν έναν, άσχετα αν δεν ξέρουν τι να τον κάνουν.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ Ως επίλογο θα ήθελα να επισημάνω τα εξής: Πρώτον, όπως μπορείτε ίσως και εσείς να παρατηρήσετε, μετά το 1992 οι εξελίξεις στους υπολογιστές άρχισαν να τρέχουν με τρελούς ρυθμούς, φέρνοντάς μας στο σημείο όπου είμαστε σήμερα. Δεύτερον, η εξέλιξη στο software μπορεί να ακολούθησε λίγο πολύ την εξέλιξη του hardware, αλλά με εντελώς λανθασμένο τρόπο (π.χ. "ρίξε πράμα, βάλε και εκείνο, κάνε και τούτο, όλοι έχουν τον PC για να τρέξουν αυτό το τέρας"). Και, τρίτον, οι εξελίξεις το 1998 προϊδεάζουν για πολύ μεγάλα γεγονότα εντός του 1999. Αν μπορέσουμε, μάλιστα, να αποφύγουμε και τις ζημιές από το "2000 bug", τότε οι υπολογιστές θα πάρουν τη θέση που δικαιωματικά τους ανήκει μέσα σε κάθε σπίτι... PC



1995 Οι laser εκτυπωτές έχουν μπει για τα καλά στη ζωή μας.



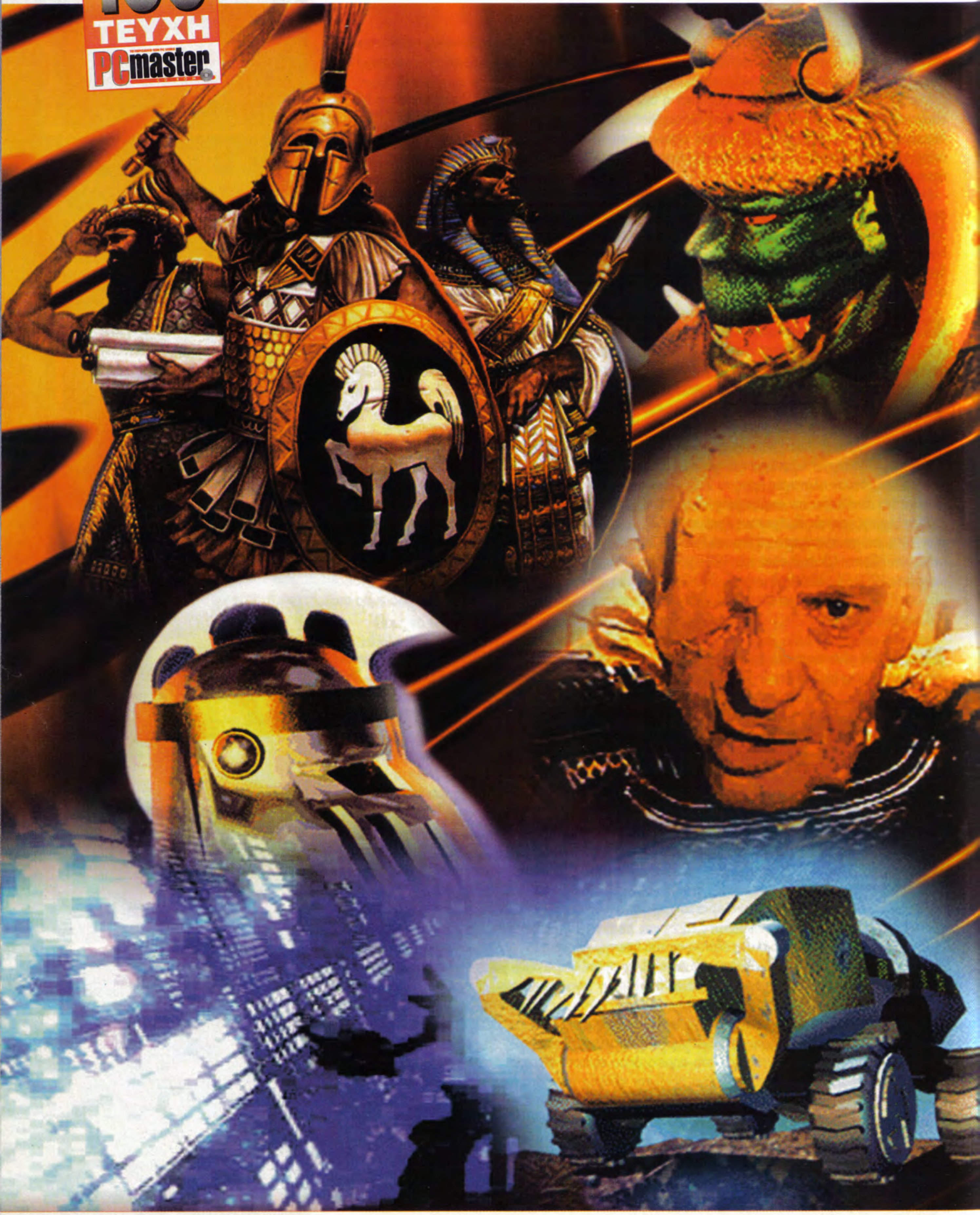
1996 Ο Pentium Pro... προ των πυλών.



1997 Μια χρονιά γεμάτη 3D.



1998 Pentium II. Φτάσαμε στο τέλος;



ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ

Τα κορυφαία real time strategy games όλων των εποχών

Αυτό το μήνα επιχειρούμε ένα πράγματι δύσκολο αφιέρωμα στα -κατά γενική ομολογία- κορυφαία real time strategy games. Εξετάζονται επτά τίτλοι που, για λόγους που θα αναλυθούν στη συνέχεια, ξεχώρισαν και σημείωσαν μεγάλη εμπορική επιτυχία.

Από το θρυλικό Command and Conquer στο ανεπανάληπτο Starcraft: Ποια είναι τα παιχνίδια που άρεσαν περισσότερο και γιατί; Τι τα έκανε να ξεχωρίσουν από το "σωρό" των real time strategy, ο οποίος μετά την ανεπανάληπτη επιτυχία του C&C άρχισε να διογκώνεται επικίνδυνα; Οπως θα διαπιστώσετε, καταβάλλεται μια προσπάθεια σύγκρισης των επιλεγμένων τίτλων. Μέσα από 11 κατηγορίες, τα επτά παιχνίδια μάχονται και κρίνονται, με σκοπό την ανακήρυξη του "βασιλιά"...

του Σωτήρη Μπέλλου

Real time strategy: Μία κατηγορία παιχνιδιών που θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ίδιον της δεκαετίας που διανύουμε. Η ιστορία τους είναι ευρέως γνωστή στους παλαιότερους και ξεκινά από το όνομα Westwood. Dune 2, λοιπόν, και το πρωτοφανές gameplay που εισάγει χτυπά σαν κεραυνός εν αιθρία τους "ανυποψίαστους" gamers. Ομορφα γραφικά (για την εποχή), απίστευτος εθισμός και ρυθμοί gameplay που γοητεύουν τους παίκτες. Ο επόμενος σημαντικός σταθμός αργεί λίγο και, όταν τελικά πραγματοποιείται, τίποτα στον gaming χάρτη δεν μένει ίδιο. Η Westwood για άλλη μία φορά δείχνει το δρόμο του μέλλοντος που ακούει στο όνομα Command and Conquer. Πλέον, όμως, η Westwood δεν "παίζει" μόνη της. Η Blizzard, θέλοντας να βελτιώσει την εικόνα που άφησε το πρώτο Warcraft, κάνει το επόμενο βήμα: SVGA γραφικά, μοναδική ατμόσφαιρα και ανεπανάληπτο gameplay τόσο στο single όσο και στο multiplayer mode ανεβάζουν το Warcraft 2 στα ύψη και καθιερώνουν τα RTS (Real Time Strategy). Ενα είδος Warcraft-μανίας καταλαμβάνει τους gamers και δεν λέει να κοπάσει! Η πρώτη κόντρα έχει πια ξεσπάσει. Command and Conquer ή Warcraft 2; Σιγά-σιγά και άλλες εταιρίες μπαίνουν στο κόλπο, συνειδητοποιώντας τη δύναμη των RTS. Ομως, η Westwood απλώς επιδεικνύει τη δύναμή της, κυκλοφορώντας το καταιγιστικό Red Alert. Το παιχνίδι χαρακτηρίζεται από πολλούς ως το κορυφαίο real time όλων των εποχών και κερδίζει τις προτιμήσεις αμέτρητων gamers. Τότε είναι που γίνεται η έκρηξη. Σχεδόν όλες οι εταιρίες κυκλοφορούν από ένα -τουλάχιστον- RTS. Κανένα όμως δεν καταφέρνει να ξεχωρίσει ιδιαίτερα (εκτός ίσως από το KKND), μέχρι το... σωτήριο έτος 1997, όταν δύο πρωτοποριακοί τίτλοι κάνουν την εμφάνισή τους. Τα Age of Empires και Total Annihilation κυριολεκτικά σαρώνουν τα βραβεία και κυριαρχούν στις προτιμήσεις των gamers. Αποδεικνύουν έμπρακτα πως ένα RTS μπορεί να συνδυάσει high-end τεχνολογία με δυνατό gameplay. Από εκεί και μετά η συνέχεια είναι γνωστή. Τα RTS αυξάνονται και πληθαίνουν, αλλά κανένας τίτλος δεν κατορθώνει να κάνει τη θραύση των προαναφερθέντων games. Μέχρι που η Blizzard ανακτά τα σκήπτρα με το απίστευτο Starcraft...

Το "PC Master" παρακολουθώντας τις εξελίξεις στο χώρο των RTS όλα αυτά τα χρόνια, είδε και έκρινε όλους τους παραπάνω τίτλους. Στο πλαίσιο λοιπόν του 100ού τεύχους μας αισθανόμαστε πως είναι καιρός να θυμηθούμε τα σημαντικότερα RTS από το C&C και μετά, συγκρίνοντάς τα παράλληλα, με σκοπό την ανακήρυξη του αληθινού βασιλιά (και των... αντιβασιλέων). Επτά παιχνίδια κρίνονται (και συγκρίνονται) αναλυτικά μέσα από έντεκα κατηγορίες. Αραγε ποιο και γιατί θα τερματίσει πρώτο;

ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΕΠΙΛΟΓΗΣ

Τα κριτήρια βάσει των οποίων τα ακόλουθα παιχνίδια επιλέχθηκαν ως η ελίτ των real time strategy είναι τα εξής:

- **1.** Εχουν σημειώσει μεγάλη επιτυχία τόσο -κυρίως- στην Ελλάδα όσο και στο εξωτερικό. Ζητούμε προκαταβολικά συγγνώμη από αναγνώστες που ίσως διαπιστώσουν ότι κάποιο από τα αγαπημένα τους strategy λείπει από το διαγωνισμό, αλλά, πιστέψτε με, ούτε... 10 τεύχη του "PCM" δεν θα επαρκούσαν για να καλύψουν όλα τα real time strategy που έχουν κυκλοφορήσει.
- **2.** Χρονικά υπάγονται στην τελευταία τετραετία, ώστε να μη διαφέρουν σε μεγάλο βαθμό από τεχνικής άποψης. (Για παράδειγμα, θα ήταν κρίμα για τον πρώτο διδάξαντα Dune 2 να συγκριθεί ως προς τα γραφικά, τον ήχο κ.λπ. με τα "θηρία" της εποχής μας.)
- **3.** Τα παιχνίδια κρίνονται βάσει της αρχικής μορφής με την οποία παρουσιάστηκαν στην αγορά. Δηλαδή add-on, campaign sets, patches και όλα τα σχετικά παραλείπονται. Ο λόγος είναι απλός: ισονομία. Για παράδειγμα, το Red Alert και το Total Annihilation μέσω των διάφορων add-on που κυκλοφορούν γίνονται κλάσεις καλύτερα, τη στιγμή που π.χ. για το Starcraft δεν έχουν κυκλοφορήσει -ακόμη- νέα units.

COMMAND AND CONQUER

ΕΤΑΙΡΙΑ: WESTWOOD, **ΕΤΟΣ:** 1995
REVIEW "PCM": 93%
REVIEWER: Τεύχος 66

Βαγγέλης Κράτσας

Το παιχνίδι που -μαζί με τα Dune 2 και Warcraft 2- έθεσε τις σωστές βάσεις για τα σημερινά real time strategy. Παρουσιάζοντας όμορφα (αν και χαμηλής ανάλυσης) γραφικά, κορυφαίο gameplay και ένα καλοδουλεμένο πολεμικό σενάριο, το C&C έγινε αρχικά best seller, στη συνέχεια most wanted όσον αφορά στο multiplayer, και καιρό αργότερα θρύλος. Ο λόγος είναι απλός: διαχρονικό gameplay!

UNITS

Τα units του C&C μπορεί στην εποχή μας να μη συγκινούν τόσο τους παίκτες, αλλά θυμηθείτε τις θρυλικές μάχες που δώσατε με αυτά στο παρελθόν! Τανκ-μαμούθ, ρουκετοβόλα οχήματα, Ion Cannons, φλογοβόλα οχήματα, πεζικό με bazookas, τα φοβερά ελικοπλάνα Ορκες, τα cloaked οχήματα των Nod. Πλέον τέτοια units έχουν κατακλύσει σχεδόν κάθε strategy που κυκλοφορεί, αλλά σκεφθείτε ότι το C&C τα εισήγαγε πρώτο.

ΑΤΟΥ

Η playability του παιχνιδιού ήταν ό,τι καλύτερο, γεγονός που αποδεικνύεται και από το ότι το C&C παίζεται άνετα ακόμα και σήμερα (είστε για ένα multiplayer;). Θετικότατη ήταν επίσης η πλοκή, που συχνά άφηνε τον παίκτη να αποφασίσει για τον επόμενο στόχο (κάτι παρόμοιο εφαρμόστηκε και στο Red Alert), ενώ τα videos του για τα τότε δεδομένα ήταν αναμφισβήτητα όμορφα (λίγο σύντομα αλλά υπέροχα) και στο πνεύμα της όλης πλοκής. Γενικά το σενάριο ήταν φοβερό, μεταφέροντας στην εντέλεια το κλίμα και συχνά τα objectives ενός πραγματικού πολέμου. Μην ξεχνάτε όμως και το υπέροχο και με ποικίλους ρυθμούς soundtrack (θυμάστε το φοβερό: "I'm the mechanical man";).



ΜΕΙΟΝ



Για την εποχή του, σχεδόν κανένα! Αν βέβαια το κοιτάξουμε ξανά τώρα, θα διαπιστώσουμε ότι τα γραφικά του δεν είναι τόσο καλά όσο μας φαίνονταν τότε (τι σου είναι η τεχνολογία, βρε παιδί μου), ενώ το AI φαίνεται ελαφρώς ξεπερασμένο. Ελάχιστα μειονεκτήματα, ακόμα και τόσα χρόνια μετά την κυκλοφορία του. Πρόκειται για ένα παιχνίδι-σταθμό στην ιστορία των strategy και του gaming γενικότερα!

ΣΥΓΚΙΝΗΣΕΙΣ

Το παιχνίδι στο single player ήταν αρκετά εύκολο, αλλά οι συγκινήσεις δεν έλειπαν. Θυμηθείτε τις... ηρωικές εφόδους σας στις βάσεις του εχθρού ή τις επικές δικτυακές μάχες. Δεν νομίζω να υπάρχει έστω ένας φίλος των strategy που στην εποχή του C&C δεν είχε... μαύρους κύκλους στα μάτια του από τα ξενύχτια (δεν μπορώ πια, συγκινούμαι!).





WARCRAFT 2

ΕΤΑΙΡΙΑ: BLIZZARD, **ΕΤΟΣ:** 1995
REVIEW "PCM": 91%
REVIEWER: Τεύχος 70

Βαγγέλης Κράτσας

Δύσκολα θα συναντήσετε έστω κι έναν gamer που να είχε ασχοληθεί με το συγκεκριμένο παιχνίδι και να μην είχε την καλύτερη των εντυπώσεων - και αυτό νομίζω τα λέει όλα! Με άψογα SVGA γραφικά και μεγάλα (για το είδος) units και κτίρια, το Warcraft 2 κέρδιζε τον παίκτη "on sight", που λένε και οι... γείτονές μας. Συνέχεια του πολύ καλού αλλά "λίγου" Warcraft, το Tides of Darkness αποτέλεσε το πλέον playable παιχνίδι. Με το κλασικό fantasy σενάριο "Ανθρωπότητα vs Orcs", άψογα σκηνοθετημένα -αν και κάπως σύντομα- μεσαιωνικά videos και κλίμα φιλικότατο προς τον παίκτη (από τα menus έως και το game interface), είχε όλες τις προδιαγραφές να γίνει τεράστια εμπορική επιτυχία. Κάτι που συνέβη...

UNITS

Απλά στη σύλληψη (άλλωστε τα περισσότερα βασίζονται στη μυθολογία του Τόλκιν) αλλά εκπληκτικά όπως μεταφέρθηκαν στις οθόνες μας, έδωσαν στο παιχνίδι την πραγματική του υπόσταση: ένας μαγευτικός κόσμος γεμάτος μάχες και παράξενα πλάσματα. Κάποιοι βέβαια διαβάζοντας αυτές τις γραμμές ίσως θεωρήσουν τα αναγραφόμενα υπερβολικά ("τι μας λες, ρε μάστορα, έχεις δει τα units του Age of Empires;"). Σκεφθείτε όμως ότι αναφερόμαστε σε ένα παιχνίδι του '95! Προσωπικά θεωρώ ότι η Blizzard έκανε εκπληκτική δουλειά στα units του Warcraft 2, αποδίδοντας σε καθένα από αυτά (της ίδιας παράταξης όμως) διαφορετικές ικανότητες, στοιχείο που επέτρεπε την χρήση πολλών και διαφορετικών πολεμικών τακτικών. Θα ξεχώριζα τους ανατριχιαστικούς Death Knights, τα πανίσχυρα αλλά ξεκαρδιστικά Ogres, την Demolition Squad, τα Battleships (και τα Jaggernaughts) και φυσικά τους Gryphon Riders (αν και φίλος των Orcs, ποτέ δεν συμπάθησα τους δράκους).



ΑΤΟΥ

Εκτός από τα πετυχημένα γραφικά, τα units και τα πολλά και διαφορετικά spells, το Warcraft 2 παρουσίασε και ένα ιδιαίτερα εύχρηστο interface, κάνοντας τη ζωή όλων μας απείρως ευκολότερη. Η πλοκή του παιχνιδιού ήταν επίσης άκρως εθιστική, περιλαμβάνοντας από επικίνδυνες αποστολές διάσωσης (θυμάστε τον Lightbringer;) έως και ολόκληρες καταστροφές εχθρικών πόλεων. Το παιχνίδι σε γενικές γραμμές ήταν εύκολο, αλλά είχε άριστη διαβάθμιση δυσκολίας ανάλογα με τις αποστολές (κατ' εμέ κανένα παιχνίδι δεν τα έχει καταφέρει τόσο καλά σε αυτό τον τομέα), με συνέπεια να διατηρείται το ενδιαφέρον του παίκτη μέχρι το φινάλε. Το Warcraft 2 πόνταρε πολλά και στο multiplayer τμήμα, το οποίο, ως γνωστόν, σημείωσε... ιστορική επιτυχία (Gamenet, Battlenet κ.λπ.).

ΜΕΙΟΝ

Εκείνο που δεν κατάλαβα ποτέ μου είναι γιατί η Blizzard δεν πρόσθεσε στο παιχνίδι ένα σοβαρότερο αμυντικό κτίριο. Εφτιαχνα πύργους... με το κιλό, έστελνε ο αντίπαλος δέκα Battleships και... "Κατεδαφίσεις 'Ο Σάκης', ανοιχτά 24 ώρες το 24ωρο". Το άλλο πάλι που δεν μου έκανε και την καλύτερη εντύπωση (sic!) ήταν οι -συχνά χτυπητές- ομοιότητες μεταξύ αντιμαχόμενων units. Δηλαδή οι Humans είχαν Battleships, τα Orcs είχαν Jaggernaugts, οι Humans υποβρύχια, τα Orcs υποβρύχιες χελώνες, οι Humans Demolition Squad, τα Orcs Goblins με εκρηκτικά (είμαι σίγουρος ότι μπήκατε στο νόημα). Υπήρχαν μεν διαφορές, όχι όμως τόσο έντονες στο σύνολό τους που να κάνουν κάθε φυλή εντελώς ξεχωριστή (προσοχή όμως, αυτά δεν αναιρούν όσα αναγράφονται στην παράγραφο για τα units, καθώς εκεί κρίνονται ευρύτερα, δηλαδή όσον αφορά στις τελικές εντυπώσεις που αφήνουν). Αρνητικό βρήκα επίσης τον περιορισμό των 9 units κατά την ομαδοποίηση.

ΣΥΓΚΙΝΗΣΕΙΣ

Φυσικά τις δυνατότερες συγκινήσεις προκαλούσαν τα spells, τι άλλο! Απλώς θυμηθείτε: Βροχή από χαλάζι, μεταμορφώσεις του πλέον επικίνδυνου εχθρού σε άκακο... αρνάκι, εξορκισμοί, Blood Lust (πώρωση!), τυφώνες, Holy Vision, αποσύνθεση, παγίδες, ένα πραγματικό πανηγύρι μαγείας στις οθόνες σας! Καταπληκτικά ήταν και τα videos των φινάλε, ενώ το τελευταίο σενάριο ως Human έχει γράψει ιστορία (ξέρετε, εκείνη η "πάμε, παλικάρια" απόβαση). Θυμάστε το "I am alive" των Death Knights; Μπρρρ!!!





RED ALERT

ΕΤΑΙΡΙΑ: WESTWOOD, **ΕΤΟΣ:** 1996
REVIEW "PCM": 96%
REVIEWER: Τεύχος 80

Βαγγέλης Κράτσας

Η συνέχεια του Command and Conquer χαρακτηρίστηκε από πολλούς ως το καλύτερο strategy όλων των εποχών. Με καλοσχεδιασμένα -αν και μικροσκοπικά στα units-γραφικά, παράδοξο αλλά ενδιαφέρον σενάριο και τεράστιες gameplay δυνατότητες, αποτέλεσε (και συνεχίζει να αποτελεί άλλωστε) το παιχνίδι-μέτρο σύγκρισης για πολλούς strategy τίτλους. Πολύ ενδιαφέροντα campaigns, με διαβαθμιζόμενη δυσκολία και μεγάλη δόση πρόκλησης (μπορώ να σκεφτώ μερικά σενάρια στα οποία σίγουρα ξενυχτήσατε αγρίως), ήταν ό,τι καλύτερο για έναν απαιτητικό παίκτη. Το παιχνίδι σάς επέτρεπε να κατασκευάσετε τις βάσεις σας σχετικά γρήγορα, και από εκεί και πέρα ο καλύτερος στρατηγός κέρδιζε. Με μεγάλη ποικιλία κτιρίων, units και πολλές strategy δυνατότητες να ανοίγονται στον παίκτη, το Red Alert γρήγορα και 100% άξια κέρδισε έναν μεγάλο αριθμό από φανατικούς παίκτες.

UNITS

Το παιχνίδι δίνει σαφή έμφαση στα επίγεια και δη μηχανοκίνητα units, με κορυφαίες... στιγμές του το τανκ-μαμούθ και τα οχήματα V2 των Σοβιετικών, καθώς και τον φοβερό και τρομερό Attack Dog της ίδιας παράταξης. Βέβαια και στη θάλασσα αλλά και στον αέρα το Red Alert προσφέρει δυνατές συγκινήσεις. Τα υποβρύχια των "Κόκκινων", τα Destroyers και τα φονικά Cruisers των Συμμάχων, οι αλεξιπτωτιστές αλλά και τα ταχύτατα MIG των Ρώσων ήταν ικανά να μετατρέψουν το απόγευμά σας σε κόλαση... Α, να μην ξεχάσουμε τα εντυπωσιακά ελικόπτερα και φυσικά τα "έξυπνα" Mine Layers.



ΑΤΟΥ

Εκτός από τα πάρα πολλά (για την εποχή του, για να είμαστε απόλυτα ειλικρινείς) units, το Red Alert πρόσφερε ρεαλισμό σε μεγάλες δόσεις, κρατώντας αμείωτο το ενδιαφέρον του παίκτη. Τα Fake κτίρια με σκοπό την αποφυγή ενός ατομικού μανιταριού, το γεγονός ότι τα αεροπλάνα και τα ελικόπτερα έπρεπε να επιστρέψουν ώστε να ανεφοδιαστούν με πυρομαχικά, τα radar (όχι όπως στα περισσότερα strategy, όπου ο mini map έρχεται ως δώρο από τους προγραμματιστές), το ότι δεν πετυχαίνανε όλες οι βολές σας κινούμενους στόχους, σχεδόν τα πάντα στο Red Alert είχαν μια -ας τη θεωρήσουμε- εξήγηση (π.χ.: "Γιατί, μπαμπά, ο εχθρός μού ορμά και τα Tesla Coils μου κάθονται και τον χαζεύουν;" "Μα γιατί δεν έχεις αρκετή ενέργεια, παιδί μου..."). Μόνο ξαναδείτε τον τρόπο με τον οποίο τα Yaks γαζώνουν το στόχο τους: τουλάχιστον ρεαλιστικός... Επίσης οι διαφορές μεταξύ των αντιμαχόμενων παρατάξεων ήταν σημαντικές, κάνοντας τις δύο "φυλές" του RA ξεχωριστές σε μια πληθώρα σημείων και ανεβάζοντας κατά πολύ την αντοχή του παιχνιδιού στο χρόνο. Ε, όσο για το multiplayer, δεν νομίζω ότι το Red Alert χρειάζεται συστάσεις...

ΜΕΙΟΝ

Λίγα τα μειονεκτήματα του παιχνιδιού, ακόμα και αν τα ψάξετε σήμερα. Τα μόνα που δεν



άρεσαν (σε εμένα τουλάχιστον) ήταν τα μέτρια αμυντικά κτίρια των συμμάχων και η σχετικά μικρή ζημιά της A-Bomb. Επίσης, αμφιλεγόμενα σε αρκετά σημεία κρίνω τα γραφικά (παρ' ότι καλοσχεδιασμένα, το μικρό μέγεθος των sprites κούραζε τον παίκτη, ιδιαίτερα στους μεγάλους χάρτες) και το AI των μονάδων. Από τη μία είναι θετικό να έχει κάποιος τον πλήρη έλεγχο (δηλαδή οι μονάδες σας να μη μετακινούνται αν δεν τις προστάξετε), αλλά είναι εκνευριστικό οι στρατιώτες σας π.χ. "να τις τρώνε" από units με μεγαλύτερη εμβέλεια πυρός και να κάθονται άπρακτοι, εφόσον βέβαια δεν παρέμβετε για να το... χειριστείτε προσωπικά.

ΣΥΓΚΙΝΗΣΕΙΣ

Εκτός από το αυτονόητο (πάντα μια μαζική επίθεση από ξηρά, αέρα και θάλασσα προκαλεί εκρήξεις αδρεναλίνης), η μεγάλη συγκίνηση ήταν... ατομικής φύσης (α, ρε Einstein). Atomic Bomb λοιπόν και... τα μυαλά στα κάγκελα! Φανταστικά ήταν επίσης τα speeches των Σοβιετικών (ξέρετε τώρα, που το "acknowledged" το έλεγαν "αχχχνόλετζντ") και εκείνο το τρομερό μουσικό κομμάτι με φωνητικά από πύρινους στρατιωτικούς λόγους. Μην ανησυχείτε, δεν ξέχασα την commando Τάνια - πώς θα μπορούσα άλλωστε; (Το σατανικό γέλιο της ακόμα ηχεί στα αυτιά μου...)





KKND

ΕΤΑΙΡΙΑ: MELBOURNE HOUSE, **ΕΤΟΣ:** 1997
REVIEW "PCM": 90%
REVIEWER: Τεύχος 84

Ηλίας Βουτσάς

Το KKND είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής με μεγάλα πλεονεκτήματα αλλά και σαφή μειονεκτήματα. Κατά την άποψή μου πρόκειται για ένα παιχνίδι που "ξεγελά" το χρήστη. Στην αρχή όλα φαίνονται ιδανικά, στην πορεία όμως τα αρνητικά στοιχεία αρχίζουν να γίνονται ιδιαίτερα εμφανή. Παρ' όλα αυτά η προσπάθεια της Melbourne στέφθηκε με αρκετή επιτυχία, χάρη -κυρίως- στο καταπληκτικό multiplayer.

UNITS

Τα μόνα που είχαν ενδιαφέρον ήταν τα units των μεταλλαγμένων: τεράστιοι σκορπιοί, αναβάτες λύκων (τρομερή ιδέα), γιγάντιες σφήγκες (!), πυραυλοφόρα... καβούρια (από τίνος την τσέπη βγήκαν άραγε;), ακόμα και μαμούθ. Γενικά όμως τα units παρουσίαζαν μια πληρότητα μόνο στον τομέα του πεζικού, ενώ από εκεί και πέρα το παιχνίδι σάς άφηνε να ελπίζετε... Κοινώς κάνουμε λόγο για μια φτωχή, αν όχι ημιτελή, δουλειά. Θετικό σημείο ήταν το ότι τα units παρουσίαζαν σημαντικές διαφορές ως προς την εμφάνιση, το ρυθμό πυροβολισμών και την ταχύτητα, στοιχείο που διαχώριζε σημαντικά τις δύο αντιμαχόμενες παρατάξεις.

ΑΤΟΥ

Γενικά το παιχνίδι προωθούσε καθαρά επιθετικές τακτικές, γεγονός που φαίνεται και από το ότι δεν μπορούσατε να κατασκευάσετε περισσότερα από οκτώ αμυντικά κτίρια. Το αποτέλεσμα μπορεί στο single player να... έσπαγε νεύρα, ωστόσο έκανε το multiplayer αρκετά διασκεδαστικό. Πολύ καλή προσθήκη ήταν και η "βετερανοποίηση" των μονάδων σας. Επίσης, τα background γραφικά είχαν ορισμένες εντυπωσιακές εκλάμψεις, με επιβλητικά κτίρια, ερειπωμένα χωριά κ.ά.









ΜΕΙΟΝ

Οχι και από τα καλύτερα single player που έχουμε δει. Σε ορισμένα σενάρια το KKND θύμιζε περισσότερο shoot'em up παρά strategy, λόγω των -από τα πρώτα κιόλας λεπτά και έκτοτε ακατάπαυστων- πολυάριθμων εχθρικών επιθέσεων, προτού καν προλάβετε να χτίσετε τη βάση σας! Ελάχιστη playability (πάντα συγκριτικά με άλλα strategy), φτωχό AI (είχα δύο γραμμές στρατού, τη μία "κολλητά" πίσω από την άλλη, και ενώ η πρώτη πολεμούσε αντικρούοντας μια εχθρική επίθεση, η δεύτερη καθόταν και... χάζευε το τοπίο) και δυσκολία αυξανόμενη... γεωμετρικά έκαναν το KKND, αν μη τι άλλο, κουραστικό. Επιπλέον δεν υπήρχαν skirmish (ή random) χάρτες, γεγονός που περιόριζε κατά πολύ τις δυνατότητες του παιχνιδιού. Πράγματι, δεν καταλαβαίνω αυτή τη λογική: ή campaign ή multiplayer. Πολύ... φασιστική μου φαίνεται.

ΣΥΓΚΙΝΗΣΕΙΣ

Αφορούν καθαρά στο multiplayer! Οσο φτωχό ήταν το single τόσο απολαυστικό ήταν το multiplayer - με εξαίρεση το κακό AI. Επίθεση, επίθεση, επίθεση! Krush, Kill, Destroy...

AGE OF EMPIRES

ΕΤΑΙΡΙΑ: MICROSOFT, **ΕΤΟΣ:** 1997
REVIEW "PCM": 90%
REVIEWER: Τεύχος 66

Σπύρος Παράσχης

Το Age of Empires της Microsoft αποτέλεσε το παιχνίδι που απέδειξε ότι τελικά ο χώρος των strategy δεν είχε εξαντληθεί πλήρως από ιδέες. Με ποικίλα σενάρια, καθένα από τα οποία είχε σχέση με έναν μεγάλο αρχαίο πολιτισμό, πρωτοφανή γραφικά και εκτεταμένο κατάλογο από units και κτίρια, το συγκεκριμένο παιχνίδι κάλυψε ένα σημαντικό ποσοστό gamers που περίμεναν κάτι διαφορετικό. Ενας πλήρης editor, που σας επέτρεπε να αναβιώσετε όποια ιστορική μάχη της εποχής θέλατε, αρκετά ιστορικά στοιχεία κατά τη διάρκεια των campaigns και πρωτότυπες gameplay προσθήκες -όπως η κατασκευή ενός wonder ή το εμπόριο- έδωσαν στον τίτλο μια αδιαμφισβήτητη... αυτοκρατορική λάμψη.

UNITS

Τα units του παιχνιδιού διέθεταν χαρακτηριστική ποικιλία, παρουσιάζοντας αρκετές από τις γνωστότερες μάχιμες μονάδες των κάποτε μεσουρανούντων πολιτισμών. Πολεμικοί ελέφαντες, φάλαγγα, ιππικό, άρματα μάχης, έφιπποι τοξότες, λεγεώνα, σχεδόν όλες οι μονάδες του Age of Empires είχαν κάτι να προσφέρουν. Επίσης, ο τρόπος με τον οποίο ο στρατός σας εξελισσόταν με το πέρασμα των εποχών ήταν αρκετά πετυχημένος, με άφθονα upgrades (γιατί έχω την εντύπωση ότι όπου υπάρχει Microsoft υπάρχουν και πολλά upgrades;) και researches που σας επέτρεπαν να τον μεταμορφώσετε στην κυριολεξία. Τα units του Age of Empires παρουσίασαν το -με διαφορά- καλύτερο animation που έχουμε δει ποτέ σε παιχνίδι του είδους, καθώς πραγματοποιούσαν όλες τις κινήσεις τους με εκπληκτική φυσικότητα. Προσέξτε τον τρόπο με τον οποίο οι τοξότες ρίχνουν τα βέλη τους, το πώς καλπάζει το ιππικό, ακόμα και το animation των εργατών καθώς οργώνουν τις φάρμες είναι τέλειο.

ΑΤΟΥ

Νομίζω πως γενικά τα γραφικά του παιχνιδιού ήταν άψογα. Σε αυτό τον τομέα δεν θα βρείτε καλύτερο strategy από το Age of Empires, εγγυημένα. Οι διαφορές στα κτίρια ανάλογα με τη φυλή αλλά και οι αυξημένες (ιστορικά αποδεδειγμένες) δυνατότητες ορισμένων φυλών σε σχέση με τις υπόλοιπες σε συγκεκριμένους τομείς αποτελούσαν επίσης θετικές προσθήκες. Το ίδιο ισχύει για την εμφανή παρουσία της τρίτης διάστασης στα "σκηνικά" των σεναρίων, αφού, αν τα units σας χτυπούσαν από ψηλά, είχαν αυξημένες πιθανότητες επιτυχίας (kill). Πετυχημένες ήταν επίσης οι πολλές και διαφορετικές δυνατότητες με στόχο τη νίκη -π.χ. το να κατασκευαστεί ένα wonder-, κάνοντας το παιχνίδι να ξεφεύγει από τα συνηθισμένα melee πρότυπα άλλων τίτλων. Γενικά το παιχνίδι έδινε έμφαση στο ρεαλισμό -όσο είναι δυνατό βέβαια-, κάτι που είμαι σίγουρος ότι πολλοί από εσάς εκτιμήσατε δεόντως.



ΜΕΙΟΝ

Το μεγαλύτερο μειονέκτημα του παιχνιδιού ήταν σαφώς ο περιορισμός των 50 μονάδων, που "έριχνε" κατά πολύ τις δυνατότητες του τίτλου τόσο στο single όσο και στο multiplayer. Ακόμη ένα σημαντικό αρνητικό συμπέρασμα είναι το ότι τελικά στο single player, εκτός των campaigns, το Age of Empires δεν είναι και τόσο playable. Στα εύκολα επίπεδα δυσκολίας τα πράγματα είναι απλά, ενώ από τα μέσα επίπεδα και πάνω το παιχνίδι "έκλεβε" καθαρά, με αποτέλεσμα να μην μπορεί κάποιος να βρει την ισορροπία που ήθελε, ώστε να περάσει αρκετές ώρες ευχάριστα παίζοντας έναν τυχαίο χάρτη. Το multiplayer ήταν σίγουρα πολύ καλό, αλλά σε ένα παιχνίδι υπάρχει και το single, δεν πρέπει να το ξεχνάμε ποτέ.

ΣΥΓΚΙΝΗΣΕΙΣ

Τείχη και πάλι τείχη! Διπλά τείχη, με καταπέλτες, μάγους και πολεμικούς ελέφαντες από πίσω, γενικά ό,τι χρειάζεται ώστε η πόλη σας να αντέξει τις επιδρομές των... βαρβάρων. Το θέαμα που παρουσίαζαν οι πόλεις στο Age of Empires, με τείχη, κτίρια στο πνεύμα της εποχής και στρατό να πολεμά μπροστά τους, δύσκολα θα το συναντήσετε σε άλλα παιχνίδια. Οχι ότι οι μάχες σε ανοιχτό χώρο ήταν άσχημες, αλλά η μαγεία ήταν η κατάληψη μιας καλά αμυνόμενης πόλης. Αν πάλι είχατε υπομονή, μπορούσατε να φτιάξετε ένα ολόκληρο campaign με θέμα π.χ. τον Τρωικό Πόλεμο ή την πτώση της Βαβυλώνας και να αλλάξετε το ρου της ιστορίας!





TOTAL ANNIHILATION

ΕΤΑΙΡΙΑ: CAVEDOG, **ΕΤΟΣ:** 1997
REVIEW "PCM": 94%
REVIEWER: Τεύχος 90

Ηλίας Βουτσάς

Το μοναδικό παιχνίδι που συνέχισε επάξια το θρύλο του Red Alert και σε πολλά σημεία τον ξεπέρασε κατά πολύ! Με το πληρέστερο interface που έχει εμφανιστεί ποτέ [επί



του πιεστηρίου: Οταν γραφόταν το άρθρο δεν είχε κυκλοφορήσει το Dominion ή το KKND 2, οπότε μην προβείτε σε ανάλογες συγκρίσεις], πειστικά 3D γραφικά στο περιβάλλον, εκπληκτικά units που ποίκιλλαν από μικροσκοπικά... ρομποτάκια έως θηριώδη πολεμικά πλοία και απίαστο multiplayer, το Total θεωρήθηκε -όχι άδικως το "καλύτερο παιχνίδι στρατηγικής όλων των εποχών". Ακόμα και μετά την έλευση του Starcraft, οι φανατικοί του παιχνιδιού θεωρούν ότι είναι πρώτο, με χαώδη διαφορά από το δεύτερο. Η τεράστια ποικιλία των units επέτρεπε στους παίκτες να αναπτύξουν πολυπρόσωπες στρατηγικές, ενώ το ύφος του παιχνιδιού, που προωθούσε την κατασκευή τεράστιων στρατών (ανεξάντλητα resources), έκανε τις μάχες κυριολεκτικά ομηρικές. Κατά την άποψή μου, το Total Annihilation είναι το μοναδικό strategy μελλοντικής θεματολογίας που μεταφέρει έναν πραγματικό πόλεμο στις οθόνες σας (από τα αντίστοιχα παρελθοντικής θεματολογίας σε αυτό τον τομέα ξεχωρίζει το Age of Empires).

UNITS

Τα περισσότερα και τα πιο εντυπωσιακά που έχουν εμφανιστεί ποτέ σε παιχνίδι στρατηγικής, μην το ψάχνετε. Οσον αφορά στην ποικιλία τους, το Total είναι πρώτο και μάλιστα με τεράστια διαφορά από τα υπόλοιπα παιχνίδια. Τι να πρωτοθυμηθεί κανείς: τα κολοσσιαία Battleships, τις Missile φρεγάτες που χτυπούσαν από το... σπίτι τους, τα υποβρύχια, τα αμφίβια τανκ, τα ποικίλα αεροσκάφη ή μήπως τα άπειρα οχήματα και K-Bots εδάφους; Στο συγκεκριμένο παιχνίδι μέτρησα περίπου 50 (!) units για κάθε παράταξη και δυσκολεύόμουν να πιστέψω ότι κάτι τέτοιο είναι πραγματικότητα! Συνυπολογίστε τα πολλά είδη αμυντικών κτιρίων, τα τρομερά κανόνια τεράστιας εμβέλειας, τα Energy Weapons, τις ατομικές βόμβες και τις αντίστοιχες άμυνες, και έχετε μπροστά σας το ΠΛΗΡΕΣΤΕΡΟ παιχνίδι στρατηγικής όλων των εποχών. Και αυτό δεν χωρά καμιά αμφιβολία!

ΑΤΟΥ

Πολύ καλό (αν και λίγο βαρετό σε περίπτωση σύγκρουσης δυνατών gamers) multiplayer, playability και υψηλός βαθμός πρόκλησης. Βέβαια στο Total υπήρχαν και άλλες προσθήκες που αξίζουν αναφοράς, όπως το real 3D περιβάλλον (σκεφτείτε ένα τανκ Triton να αναδύεται και να σκαρφαλώνει στην υπερυψωμένη ακτή και θα καταλάβετε), το ρεαλιστικότατο animation των units (τα units εδάφους έστριβαν σαν κανονικά οχήματα, τα πλοία το ίδιο κ.ά.), το γενικώς ρεαλιστικό κλίμα του παιχνιδιού (μόνο θυμηθείτε το run των βομβαρδιστικών, καθώς έσπερναν τον όλεθρο από ψηλά) και, τέλος, το σχεδόν άριστο interface, που θύμιζε... στρατιωτικές εντολές. Η δουλειά που είχε γίνει από την Cavedog ήταν ένα δώρο για τον απαιτητικό gamer. Αξιόλογη προσθήκη ήταν και το ότι οι μονάδες σας μετά τα 5 kills αποκτούσαν σημαντικές εμπειρίες και γίνονταν βετεράνοι, δηλαδή πιο εύστοχοι και αποτελεσματικότεροι στη μάχη. Το Total επιπλέον πρόσφερε στο χρήστη τη δυνατότητα να παρέμβει σχεδόν στα πάντα, από τα γραφικά (ανάλυση) έως και το interface (δηλαδή το αν αυτό θα είναι left clicked, όπως π.χ. στο Red Alert, ή right clicked, όπως π.χ. στο Starcraft)!!! Τέλος, υπέροχη ατμόσφαιρα έδινε στο παιχνίδι το μοναδικό ορχηστρικό audio soundtrack, γεμάτο από στρατιωτικά εμβατήρια έως και μελαγχολικά (σε σημείο κατάθλιψης) κομμάτια.

ΜΕΙΟΝ

Επειδή κανείς δεν είναι τέλειος, υπάρχουν και στο Total ορισμένες... ατασθαλίες, συγκεκριμένα στον τομέα των units. Τα τελευταία μπορεί να είναι εντυπωσιακά ως προς τον αριθμό και τις ιδιότητές τους, όμως και πάλι εμφανίζεται το φαινόμενο που "σημαδεύει" τα περισσότερα πετυχημένα strategy. Αρκετά units μπορεί να έχουν διαφορετικό όνομα, ίσως και εμφάνιση, αλλά στην ουσία πρόκειται για το ίδιο και το αυτό. Δεν υπάρχει δηλαδή η διάκριση που θα προσδώσει -επάξια- στον τίτλο το χαρακτηρισμό "δύο παιχνίδια σε ένα". Επίσης, θα θυμάστε ότι





για να αποδώσει ικανοποιητικά όσον αφορά στην ταχύτητα, ιδίως σε περίπτωση που το πεδίο της μάχης κατακλυζόταν από μονάδες, το Total απαιτούσε πανίσχυρο επεξεργαστή και -κυρίως- πολλά MB μνήμης. Αναφέρω χαρακτηριστικά πως υπήρχε skirmish χάρτης που, για να τρέξει σωστά, πρότεινε 64MB RAM!!!

ΣΥΓΚΙΝΗΣΕΙΣ

Θάλαττα, θάλαττα... Οι μάχες που ξεχώριζαν στο TA αποσκοπούσαν στη θαλάσσια κυριαρχία - χωρίς βέβαια να υποτιμούμε τα κανόνια τεράστιας εμβέλειας, που έσπερναν τον πανικό στον αντίπαλο από μακρινή απόσταση, τα Stealth αεροσκάφη, που "ξεγλιστρούσαν" από τα radar ή τις ατομικές βόμβες. Απλώς, ο τρόπος με τον οποίο τα πλοία πλεύριζαν και χτυπούσαν με ό,τι διέθεταν ήταν μοναδικός. Θυμηθείτε τις ναυμαχίες σας: battleships, υποβρύχια, submarine killers, cruisers και αεροπλανοφόρα δημιουργούσαν έναν κυκεώνα από πυρά και βομβαρδισμούς. Εκεί το παιχνίδι έδειχνε τον εαυτό του, αφήνοντας μίλια (και μάλιστα... ναυτικά) πίσω κάθε άλλο strategy που κυκλοφορεί.

STARCRAFT

ΕΤΑΙΡΙΑ: BLIZZARD, **ΕΤΟΣ:** 1998
REVIEW "PCM": 94%
REVIEWER: Τεύχος 95

Σωτήρης Μπέλλος

Ετσι φτάσαμε στον πολυσυζητημένο (και μάλιστα μήνες προτού κυκλοφορήσει) διάδοχο του Warcraft 2. Προσωπικά θεωρώ ότι απαραίτητος παράγοντας προκειμένου ένας τίτλος να αποσπάσει μια πρωτιά είναι η παρουσίαση στο κοινό κάτι εντελώς διαφορετικού, και όχι μιας βελτιωμένης έκδοσης των ήδη υφιστάμενων θετικών σημείων από προηγούμενα strategy. Το Starcraft λοιπόν στηρίζεται κυρίως σε δύο στοιχεία, τα οποία σαρώνουν: στην ανεπανάληπτη ατμόσφαιρα και στις μεγάλες διαφορές μεταξύ των φυλών. Οχι ότι από τεχνικής ή multiplayer άποψης δεν τα καταφέρνει καλά. Απλώς, τα συγκεκριμένα δύο χαρακτηριστικά του τίτλου είναι που κάνουν τη διαφορά.

UNITS

Μπορεί να μη συναντάμε την ποικιλία του Total Annihilation ή τα γραφικά του Age of Empires, αλλά στο Starcraft τα units έχουν τη δική τους "προσωπικότητα". Με καθένα από αυτά να παρουσιάζει εντελώς ξεχωριστές ιδιότητες και με το καλύτερο design που έχω δει ποτέ, τα units του Starcraft είναι εντελώς αυθεντικά, έξυπνα ως ιδέες και με εντυπωσιακές δυνατότητες. Σημαντική ισορροπία δυνάμεων (υπάρχουν δυνατά units τόσο σε ξηρά όσο και σε αέρα), που προωθεί τη στρατηγική, και μεγάλη ποικιλία από special δυνατότητες (κατά κόσμον "spells") βάζουν συχνά τον παίκτη σε σκέψεις για τη στρατηγική που θα πρέπει να ακολουθήσει. Σημειώστε επίσης πως το Starcraft είναι το ΜΟΝΑΔΙΚΟ strategy στο οποίο οι... φυλετικές διαφορές είναι τόσο έντονες, γεγονός που αποδεικνύουν και οι μεγάλες ανομοιότητες στις αντιμαχόμενες μονάδες. Πάρτε ένα τυχαίο unit από οποιαδήποτε παράταξη και συγκρίνετέ το με όλα τα υπόλοιπα των εχθρικών στρατοπέδων. Κοινά σημεία δεν θα βρείτε ούτε στην εμφάνιση ούτε στις ιδιότητες ούτε... πουθενά. Ακριβώς αυτό είναι το ένα από τα δύο εντυπωσιακά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού που προαναφέρθηκαν.

ΑΤΟΥ

Το δεύτερο μεγάλο ατού του παιχνιδιού είναι -όπως ήδη έκανα λόγο- η καταπληκτική ατμόσφαιρά του. Παρ' ότι το σενάριο ακούγεται λίγο κοινότοπο (ο κλασικός πόλεμος με τους εξωγήινους), ο τρόπος που εκτυλίσσεται στο παιχνίδι το καθιστά πρωτότυπο, εθιστικό και σίγουρα μοναδικό. Γενικά η Blizzard έδωσε μεγάλο βάρος στο σενάριο, έχοντας ως δεδομένη την επιτυχία της δοκιμασμένης multiplayer μηχανής της, και κατάφερε να παρουσιάσει μια πλοκή γεμάτη ανατροπές, μυστήριο και μάχες. Μα τι άλλο θέλετε; Στη δημιουργία αυτού του μαγευτικού κλίματος συνέβαλαν κατά πολύ τα απίστευτα (από άποψη σκηνοθεσίας) videos, τα ενδιαφέροντα briefings και τα υπέροχα speeches που συνόδευαν κάθε unit (δεν ξέρω για εσάς, αλλά εγώ κάτι παθαίνω ακούγοντας τα φοβερά "Carrier has arrived" και "Ready to roll out"!).

ΜΕΙΟΝ

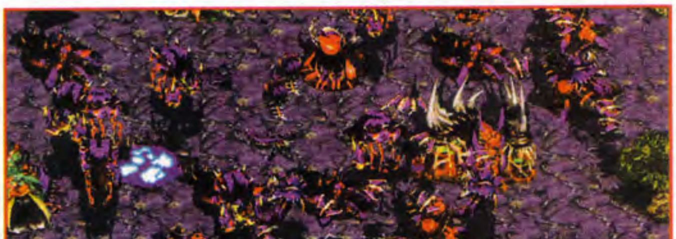
Το μόνο που θα ήθελα κάπως πιο "έξυπνο" ως προς τη λειτουργία του (συμπέρασμα που αφορά κυρίως στο multiplayer τμήμα) είναι ο τρόπος που συλλέγονται τα resources. Είναι εξαντλητικό να κατασκευάζει κάποιος συνεχώς "εργάτες", τη στιγμή που π.χ. στο Red Alert τα φορτηγά σχεδόν κατευθύνονταν μόνα τους στα κοντινά μεταλλεύματα. Γενικά, έχω πλέον την εντύπωση ότι η Blizzard δεν πειραματίστηκε καθόλου σε αυτό τον τομέα και "βολεύτηκε" με το δοκιμασμένο πρότυπο του Warcraft 2. Θα μπορούσε π.χ. να συμπεριλάβει κάποιο μεγαλύτερο όχημα συλλογής resources (θα κατασκευαζόταν με το ανάλογο κόστος βέβαια), στοιχείο που σαφώς θα έλυνε τα χέρια μας (καλή ιδέα μου φαίνεται, θα στείλω κανένα e-mail...). Βέβαια μερικοί θα αντιτείνουν ότι το ύφος του παιχνιδιού δεν υπαγορεύει μια τόσο εύκολη λύση (π.χ. στο multiplayer γίνεται σφαγή για το ποιος θα βρει τα περισσότερα extra resources), αλλά σε τελική ανάλυση τα πάντα είναι θέμα... γούστου.



ΣΥΓΚΙΝΗΣΕΙΣ

Εκτός από την κλασική πλέον για τα strategy παιχνίδια ατομική (χμ, στο Starcraft είναι... πυρηνική) βόμβα, οι συγκινήσεις στο Starcraft έχουν να κάνουν με τις λεγόμενες ελίτ μονάδες. Μα δεν είναι τόσο όμορφο να μαζεύεις 10 Carriers ή Battlecruisers και να τσακίζεις κάθε αντίσταση; Προσωπικά πάντως θεωρώ ως top την επίθεση του Σμήνους. Φανταστείτε σκηνικό: Απέναντί σας ένας αντίπαλος που έχει ξεχάσει να εφοδιάσει με αρκετούς Detectors την αποικία του. Ολα σε αυτή δουλεύουν ρολόι. Οι εργάτες του μαζεύουν τα resources, οι μονάδες του περιπολούν αμέριμνες και τα εργοστάσιά του εργάζονται απερίσπαστα. Ξαφνικά όμως ένας περίεργος θόρυβος ακούγεται και 100 Hydralisks ξεθάβονται γύρω από την αποικία του. Τη συνέχεια τη γνωρίζετε...





ΣΥΓΚΡΙΣΕΙΣ

Στη συνέχεια θα βρείτε τα δύο πρώτα (με σειρά προτίμησης) παιχνίδια στρατηγικής, τα οποία ξεχωρίζουν σε συγκεκριμένες κατηγορίες. Οι κατηγορίες αυτές είναι: Γραφικά, animation, soundtrack, sound effects/speech, σενάριο (πλοκή παιχνιδιού), ατμόσφαιρα, multiplayer, playability, interface, αντοχή και units.



ΓΡΑΦΙΚΑ

Νομίζω ότι η Microsoft έκανε εξαιρετική δουλειά στο Age of Empires και δίκαια το παιχνίδι κερδίζει την πρώτη θέση. Δεύτερο το Total Annihilation, κυρίως χάρη στο ρεαλιστικό και με μεγάλο βαθμό interaction 3D περιβάλλον του.

- **1. Age of Empires** *Microsoft*
- **2. Total Annihilation** *Cavedog*

ANIMATION

Αλλη μία πρωτιά για τους τεχνικούς της Microsoft. Στη δεύτερη θέση πάλι το Total, χάρη στον υψηλό ρεαλισμό που παρουσιάζει.

- **1. Age of Empires** *Microsoft*
- **2. Total Annihilation** *Cavedog*

SOUNDTRACK

Καλά, όποιος έχει ακούσει τα κομμάτια του Total είναι σίγουρο ότι δεν θα διαβάσει παρακάτω. Ακολουθούν τα εντυπωσιακά ακόμα και για σήμερα soundtrack των Command and Conquer και Red Alert. (Οταν γραφόταν το άρθρο, δεν είχαν κυκλοφορήσει τα Dune 2000 και Dominion, με τα εκπληκτικά τους soundtrack.)

- **1. Total Annihilation** *Cavedog*
- **2. Command and Conquer/Red Alert** *Westwood*

SOUND EFFECTS/SPEECH

Starcraft και πάλι Starcraft! Πολύ δημιουργική δουλειά από την Blizzard, που παρουσίασε όμορφα εφέ και τα κορυφαία speeches σε παιχνίδι του είδους. Ακολουθεί το Red Alert, με τη γνωστή υψηλή ηχητική ποιότητά του.

- **1. Starcraft** *Blizzard*
- **2. Red Alert** *Westwood*

ΣΕΝΑΡΙΟ / ΠΛΟΚΗ

Αλλη μία πρωτιά για το Starcraft. Μια επική ιστορία αποδίδεται αριστουργηματικά και ο παίκτης μαγεύεται από το αποτέλεσμα. Δεύτερα τα Red Alert και C&C, κυρίως χάρη στη δυνατότητα που έδιναν στον παίκτη να επιλέξει την επόμενη κίνησή του.

- **1. Starcraft** *Blizzard*
- **2. Red Alert/C&C** *Westwood*

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ

Starcraft χωρίς δεύτερη σκέψη! Το εν λόγω παιχνίδι με το αινιγματικό κλίμα του προσφέρει νέα έννοια στη λέξη ατμόσφαιρα. "Μπαλαντέρ" οι απίστευτοι Protoss. Δεύτερο; Με χαώδη διαφορά, όλα τα υπόλοιπα.

- **1. Starcraft** *Blizzard*
- **2. Τα υπόλοιπα!**

MULTIPLAYER

Νομίζω ότι σε αυτό τον τομέα το Warcraft 2 και το Starcraft δεν παίζονται. Χιλιάδες παίκτες τα... τιμούν καθημερινά, άρα κάτι θα ξέρουν τα παιδιά. Δεύτερα το θρυλικό Red Alert μαζί με το KKND (ειλικρινά έχει κορυφαίο multiplayer, μιλάμε για on-line χαβαλέ!).

- **1. Starcraft/Warcraft 2** *Blizzard*
- **2. Red Alert** *Westwood*
  KKND *Melbourne House*

PLAYABILITY

Το Warcraft 2 μπορεί να θεωρείται "γερασμένο", αλλά είναι το πιο playable παιχνίδι όλων των εποχών! Ακολουθεί το Command and Conquer με πολύ μικρή διαφορά.

- **1. Warcraft 2** *Blizzard*
- **2. C&C** *Westwood*

ΑΝΤΟΧΗ

Το top 10 του "PCM" τα λέει όλα και συμφωνώ απολύτως! Red Alert και Warcraft 2 for ever.

- **1. Warcraft 2** *Blizzard*
- **2. Red Alert** *Westwood*

INTERFACE

Το Total Annihilation στο συγκεκριμένο τομέα είναι πολύ μπροστά από όσους το καταδιώκουν. Παρ' ότι το AI δεν είναι τέλειο (άλλωστε ακόμα δεν έχουμε δει το τέλειο), το interface είναι πληρέστατο και αρκετά εύχρηστο. Για τη δεύτερη θέση πολλά ερίζουν, με το Starcraft να ξεχωρίζει χάρη στο ιδιοφυές "set rally point" των κτιρίων.

- **1. Total Annihilation** *Cavedog*
- **2. Starcraft** *Blizzard*

UNITS

Το Total Annihilation είναι πρώτο όσον αφορά στην ποικιλία, αλλά το Starcraft παρουσιάζει τις έντονες διαφορές που αναλύσαμε προηγουμένως. Χμμ... μάλλον θα μοιραστούν την πρωτιά. Δεύτερο -φυσικά- το Age of Empires.

- **1. Starcraft** Blizzard
  Total Annihilation *Cavedog*
- **2. Age of Empires** *Microsoft*

ΤΕΛΙΚΑ;

Νομίζω ότι τα τρία κορυφαία strategy όλων των εποχών είναι τα Red Alert, Starcraft και Total Annihilation. Ποιο είναι όμως το καλύτερο; Εχω την εντύπωση ότι το Total είναι το τεχνικά πληρέστερο, το Red Alert θα αντέξει αρκετά χρόνια ακόμα, αλλά αυτό που ξεχωρίζω σε κάθε περίπτωση είναι το Starcraft. Είναι το μόνο που έχει τόσο εθιστικό campaign single player (η ατμόσφαιρά του είναι ό,τι καλύτερο έχω δει από τότε που ξεκίνησα να ασχολούμαι με computer games), ενώ και στο multiplayer τα καταφέρνει άψογα. Πρόκειται πράγματι για μια υποδειγματική προσπάθεια από την Blizzard, που θέτει νέους όρους στα real time παιχνίδια στρατηγικής. Αν δεν το έχετε, τρέξτε να το αγοράσετε. Δώστε βάση στον κόσμο του και θα με θυμηθείτε!

PC

ΤΕΛΙΚΗ ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

1.	Starcraft
2.	Total Annihilation
3.	Red Alert
4.	Warcraft 2
5.	Command and Conquer
6.	Age of Empires
7.	KKND

Τα Καλύτερα Games όλων των εποχών

100 ΤΕΥΧΗ PC master

Στο πλαίσιο του πανηγυρικού εκατοστού τεύχους μας, ζητήσαμε από τους εκλεκτούς συντάκτες του περιοδικού να ψηφίσουν τα δέκα καλύτερα games από καταβολής... PC μέχρι σήμερα. Ας δούμε λοιπόν τι μας απάντησαν.



ΓΙΑΝΝΗΣ ΠΑΤΡΙΚΟΣ

Ηταν πολύ δύσκολο για μένα να διαλέξω δέκα μόνο παιχνίδια μέσα σε τόσα χρόνια computer gaming. Σχεδόν ακατόρθωτο, θα έλεγα. Κάθε φορά που ξανακοιτάω τον κατάλογο των δέκα παιχνιδιών που δημιούργησα, νιώθω την ανάγκη να προσθέσω κι άλλα. Επειτα από πολλή σκέψη, αλλά και τύψεις συνειδήσεως για τα παιχνίδια που άφησα απ' έξω, κατέληξα στα ακόλουθα:

1. MYST Ενα από τα καλύτερα adventures όλων των εποχών. Με τον απίστευτο, μαγευτικό κόσμο του, το υποβλητικό σενάριό του αλλά και την εξυπνάδα των γρίφων του σε κέρδιζε αμέσως. Την επιτυχία του ακολούθησε και το Myst 2 (το Riven βέβαια), ωστόσο στην καρδιά μου το Myst παραμένει πάντα πρώτο.

2. SPACE QUEST 2 Δεν ξέρω γιατί έχω αυτή την προτίμηση στο δεύτερο sequel της σειράς των Space Quest. Πάντως την εποχή που το έπαιζα δεν μπορούσα να ασχοληθώ με τίποτε άλλο.

3. INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS Το καλύτερο Indiana που πέρασε ποτέ τόσο από τις οθόνες των υπολογιστών όσο και από τις οθόνες των κινηματογράφων. Αναρωτιέμαι γιατί δεν έγινε ταινία...

4. QUEST FOR GLORY Η πρώτη προσπάθεια της Sierra για πάντρεμα των RPGs με τα adventures με είχε γοητεύσει. Κρίμα που η εταιρία εγκατέλειψε γρήγορα την προσπάθεια.

5. THE DIG Αλλο ένα θαύμα της LucasArts. Μια φανταστική σε σύλληψη αλλά και εκτέλεση ιδέα δημιούργησε ένα από τα πιο όμορφα adventures της δεκαετίας.

6. KING'S QUEST VI Ηταν πολύ δύσκολο να καταλήξω στον αριθμό του King's Quest στον οποίο θα έδινα την προτίμησή μου. Και είναι άδικο πράγματι γιατί ήταν όλα τους υπέροχα. Ισως το ελληνικό στοιχείο με ώθησε στη συγκεκριμένη επιλογή.

7. LEGEND OF KYRANDIA Η μαγεία στα adventures έπαιζε ανέκαθεν πρωταρχικό ρόλο. Μετά το Legend of Kyrandia, όμως, τίποτε δεν είναι πια το ίδιο. Ενας Malcom φτάνει...

8. JOURNEYMAN PROJECT 3: LEGACY OF TIME Χωρίς να θέλω να υποτιμήσω τα προηγούμενα "Journey" της σειράς, το τρίτο διαθέτει εξαιρετικά πρωτότυπες ιδέες που μόνο και με τη σκέψη τους ανατριχιάζεις. Φαντάσου να παίζεις κιόλας...

9. ATLANTIS: THE LOST TALES Οταν πρωτοείδα αυτό το παιχνίδι, δεν πίστευα στα μάτια μου. Με είχε κερδίσει προτού καλά-καλά το ξεκινήσω. Είχε αδυναμίες αλλά όχι τόσες ώστε να αμαυρώσουν την εικόνα του στα μάτια μου.

10. DUKE NUKEM 3D Μπορεί να είμαι "σκληροπυρηνικός" adventur-άς, αλλά το καλό να λέγεται. Με τον Duke πέρασα και περνάω πολύ ευχάριστες στιγμές.



ΑΝΤΡΕΑΣ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗΣ

Μου ζήτησαν να γράψω τα δέκα αγαπημένα μου παιχνίδια όλων των εποχών στα PCs. Θα επιχειρήσω κάτι τέτοιο καταχρηστικά, αφού είμαι τελείως αντίθετος στη λογική των "tops".

Αγαπώ πάρα πολύ περί τα 40-50 παιχνίδια και δεν θέλω να ξεχωρίζω κάποια από αυτά. Τέλος πάντων, θα υποχωρήσω μόνο και μόνο για τις ανάγκες του 100ού τεύχους.

ADVENTURES

1. RIVEN
2. PANDORA DIRECTIVE
3. SYSTEM SHOCK
4. MONKEY ISLAND 1 & 2
5. KYRANDIA 1

RPGs

1. ULTIMA UNDERWORLD 1 & 2
2. EYE OF THE BEHOLDER 2
3. LANDS OF LORE 1
4. MIGHT & MAGIC 6
5. BETRAYAL AT KRONDOR

Και μόνο που βλέπω γραμμένα τα ονόματα αυτών των παιχνιδιών ανατριχιάζω. Και άφησα απ' έξω τίτλους όπως Obsidian, Myst, Gabriel Knight 1, Larry 2 & 3, Space Quest 1 & 2, King's Quest 4, ManHunter 1 & 2, Rex Nebular, Alone in the Dark 1 & 2, Spellcastings, Rise of the Dragon, Ripper και τόσα άλλα adventures. Επίσης τα Ultima 4, 5 & 8, τα Elder Scrolls, το Quest for Glory 1, τα Realms of Arkania, το Diablo, τα Bard's Tales, το Dungeon Master, τα Ravenloft, τα Dark Sun και τόσα άλλα RPGs. Τι να κάνουμε, όμως. Αντε, και στα 200!!!











...όπως τα ψήφισαν οι συντάκτες του PC Master



ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΚΡΑΤΣΑΣ

Πολλά τα παιχνίδια που μου κράτησαν συντροφιά όλα αυτά τα χρόνια, από το 1984 που έπαιξα το περιβόητο Classic Adventure σε ένα Unix τερματικό των ΤΕΙ Πάτρας (!) μέχρι τις μέρες μας. Δύσκολο να ξεχωρίσω μόνο δέκα, ας κάνω όμως μια προσπάθεια:

1. JOURNEY Ό,τι καλύτερο έβγαλε ποτέ η θρυλική Infocom. Μαγευτική fantasy ατμόσφαιρα, RPG στοιχεία, φοβεροί γρίφοι, μοναδικά handmade γραφικά και εκπληκτικό σενάριο συνθέτουν το καλύτερο adventure (και γενικότερα παιχνίδι) που βγήκε ποτέ στο PC.

2. DRAGONSPHERE Ένα από τα λίγα (και εκλεκτά, όμως!) adventures που κυκλοφόρησε η Microprose. Ξεχωρίζει κυρίως για τις σεναριακές ανατροπές του, την ατμόσφαιρα και τον κόσμο του. Πράγματι κορυφαίο.

3. QUEST FOR GLORY 1 Το πρώτο παιχνίδι της αγαπημένης μου σειράς ήταν κατά τη γνώμη μου και το καλύτερο. Το ευχαριστήθηκα από την αρχή μέχρι το τέλος και με όλους τους χαρακτήρες.

4. STARCRAFT Τέτοιο real time strategy δύσκολα θα ξαναβγεί. Προσεγμένο σε κάθε τομέα, από το σενάριο μέχρι το τελευταίο ηχητικό εφέ, διαθέτει, μεταξύ άλλων, το τελειότερο multiplayer gameplay που έχει υπάρξει ποτέ.

5. SPELLCASTING 301 Όταν η Legend και ο Steve Meretzky δίνουν τα ρέστα τους, αποτέλεσμα είναι το διασκεδαστικότερο adventure που έχουμε παίξει ποτέ. Πηγαίο χιούμορ και ανεξάντλητη δράση συνθέτουν ένα παιχνίδι που αποτελεί τον ορισμό της ψυχαγωγίας.

6. LEATHER GODDESSES OF PHOBOS Ίσως το καλύτερο από τα πάμπολλα text adventures που μας χάρισε η Infocom. Σημάδι μιας χαμένης πια εποχής, που όμως δεν θα βγει ποτέ από τις καρδιές μας.

7. RAILROAD TYCOON Ο Sid Meier κατάφερε να μας μετατρέψει σε μεγιστάνες των σιδηροδρόμων σε αυτό το εμπνευσμένο strategy, που σύντομα θα γνωρίσει μια ακόμα συνέχεια.

8. LOOM Το adventure αυτό της LucasArts δεν μπορούσε παρά να σε κερδίσει με την πρωτοτυπία και τη μυστηριακή ατμόσφαιρά του. Κρίμα που δεν υπήρξε ποτέ κάποιο sequel.

9. WONDERLAND Το τελειότερο interface που υπήρξε ποτέ σε text graphic adventure, σε συνδυασμό με τις ωριμότερες στιγμές της Magnetic Scrolls.

10. GABRIEL KNIGHT 2 Το καλύτερο FMV adventure όλων των εποχών. Είναι κρίμα που η Sierra αποφάσισε πως η τεχνολογία αυτή είναι πολύ ακριβή για να τη συνεχίσει...







ΣΩΤΗΡΗΣ ΜΠΕΛΛΟΣ

Χμμ... δέκα καλύτερα games, ε; Πολύ δύσκολη επιλογή, μια και μέσα σε δέκα ονόματα θα πρέπει να συμπεριλάβω όλα τα παιχνίδια που με απασχόλησαν κατά καιρούς. Όπως θα διαπιστώσετε από την ακόλουθη λίστα, είμαι φίλος των straregies. Βέβαια, ομολογώ ότι ξεκίνησα ως adventur-άς, αλλά κάτι ο κόσμος του Warcraft 2, κάτι το φοβερό Command and Conquer, αλλαξοπίστησα.

1. X-COM 2 Νομίζω ότι η ατμόσφαιρα του εν λόγω παιχνιδιού ήταν και είναι το κάτι άλλο. Όπως αναφέρουν οι περισσότεροι για το συγκεκριμένο παιχνίδι, "δεν ήξερες από πού θα σου έρθει". Οπότε έχω ελεύθερο χρόνο, δεν παραλείπω να ασχολούμαι μαζί του, ακόμα και τώρα. Τόσα χρόνια μετά...

2. STARCRAFT Το Starcraft είναι ό,τι καλύτερο σε real time έχει υπάρξει ποτέ στις οθόνες των PCs μας! Αυτό τα λέει όλα.

3. LORDS OF THE REALM Το μοναδικό κατ' εμέ game που είχε συλλάβει τόσο όμορφα τη γοητευτική εποχή των ιπποτών και της διχασμένης κατά τον Μεσαίωνα Βρετανίας. "Κλειδί" οι φοβερές πολιορκίες.

4. COLONIZATION Ένα παιχνίδι όπου το gameplay υπερισχύει των γραφικών και του ήχου. Από τον μαιτρ των strategies Sid Meier, υπήρξε ένα strategy με τεράστιο βάθος.

5. MONKEY ISLAND 2 Το αγαπημένο μου adventure! Οι περιπέτειες του Guybrush φτάνουν στο αποκορύφωμά τους σε αυτό το μοναδικό game της -τότε- αγαπημένης μου LucasArts. Ακόμα δεν έχω ξεχάσει εκείνον το γρίφο με τον πίθηκο!

6. DAGGERFALL Από την επιλογή χαρακτήρων έως και τη μη γραμμική δράση, ένα φοβερό από κάθε άποψη RPG.

7. HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2 Τι να πρωτογράψω για αυτό το πραγματικό gaming θαύμα... Άψογο gameplay και το ποιοτικότερο και πιο ατμοσφαιρικό soundtrack που έχω ακούσει ποτέ στη ζωή μου. Πάντα θα το εκτιμώ όσο λίγα.

8. MASTERS OF ORION 2 Επίσης μοναδικό turn-based strategy. Με άψογη space ατμόσφαιρα, αμέτρητα είδη όπλων και τεχνολογιών και ορισμένες καταπληκτικές φυλές. Θα έχει πάντα εξέχουσα θέση στη βιβλιοθήκη μου.

9. WARCRAFT 2/COMMAND AND CONQUER Τα παιχνίδια που με έκαναν να χάσω κυριολεκτικά τον ύπνο μου (ιδίως το πρώτο). Επειδή κυκλοφόρησαν με μικρή χρονική διαφορά και άλλαξαν τον gaming χάρτη (μαζί με το Dune 2), δεν μπορώ να ξεχωρίσω μόνο ένα. Μπορεί να θεωρώ τα Total Annihilation και Red Alert ανώτερα ως strategies, αλλά εκείνες τις εποχές δεν είχα μάτια για τίποτε άλλο!

10. DOOM 2 Το μόνο από τα shoot'em up πρώτου προσώπου που με είχε "κρατήσει" τόσο. Ακόμα θυμάμαι τις ολονυχτίες μου (δεν ξέρω και εγώ πόσα μαθήματα στο Πανεπιστήμιο έχασα γι' αυτό το παιχνίδι!). Απλώς δύναμη...



100 ΤΕΥΧΗ PCmaster

Τα Καλύτερα Games όλων των εποχών

ΓΙΑΝΝΗΣ ΒΟΓΙΑΤΖΗΣ



1. INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS Εκπληκτικό adventure με φοβερά (για την εποχή του) γραφικά και εντυπωσιακό σενάριο. Κορυφαία στιγμή στην -έτσι κι αλλιώς- σπουδαία ιστορία της LucasArts. Από τα πιο απολαυστικά adventures που έχω παίξει ποτέ!

2. ARKANOID Μια λέξη μόνο θα πω: ΕΘΙΣΤΙΚΟ! Περνώντας ώρες μπροστά στην CGA οθόνη των τεσσάρων αποχρώσεων του πορτοκαλί, μια μόνο σκέψη έκανα: να τελειώσω τα καταραμένο παιχνίδι! Το keyboard των 84 πλήκτρων είχε δεινοπαθήσει. Η spacebar είχε αντικατασταθεί από button-πατέντα. Τα νεύρα μου είχαν γίνει κλωστές. Τιμή σε αυτούς που το τελείωσαν!

3. LARRY I Παραδοσιακός εργένης. Ανεπανόρθωτα ρομαντικός. Εξοργιστικά άνετος. Παροιμιώδης ατζαμής. Πάντοτε ατσαλάκωτος. Ντυμένος στην τρίχα και -φυσικά- με το ίδιο λευκό κοστούμι. Ο Larry Laffer αποτελεί χωρίς αμφιβολία την cult φιγούρα των απαρχών των computer games. Ενα παιχνίδι-σταθμός από όλες τις πλευρές. Μας έμαθε τι σημαίνει adventure.

4. DOOM Οταν ένα παιχνίδι γίνεται θρύλος και η άσημη εταιρία που το παράγει εξελίσσεται σε μια από τις πλέον επιτυχημένες στον κόσμο, τότε ό,τι και να πούμε περιττεύει.

5. COMMAND & CONQUER Πολεμική στρατηγική πραγματικού χρόνου και... τα μυαλά στα κάγκελα. Οποιος δεν το έχει παίξει δεν μπορεί να θεωρείται άξιο μέλος της κοινωνίας και πρέπει να εκδιωχθεί.

6. CIVILIZATION Η σπουδαιότερη δημιουργία του "ιερού τέρατος" για άπαντες τους strateg-άδες Sid Meier. Ενα παιχνίδι γεμάτο με ό,τι μπορεί να επιθυμήσει ένας gamer. Οσο περισσότερο έπαιζες τόσο οι ζωτικές λειτουργίες σου επικεντρώνονταν στο επόμενο έργο που θα πραγματοποιούσες και στη νέα μάχη. Προκάλεσε παροξυσμό σε πολλούς, ενώ αρκετοί είναι αυτοί που ακόμη έχουν μια κόπια στη δισκετοθήκη τους.

7. LAKERS vs CELTICS Αν με το Arkanoid το πληκτρολόγιο δεινοπάθησε μια φορά, με το γνωστό και μη εξαιρετέο basketball έβγαλε τον "επιθανάτιο ρόγχο" του. Πάντα με τους Chicago Bulls και ποτέ με τους "σιχαμένους" Celtics δίνω ομηρικές μάχες στα play off. Από πίσω ο αδελφός μου στο γνωστό μοτίβο: "Τελείωνε να παίξω κι εγώ!"

8. SENSIBLE SOCCER Αυτή η ψήφος είναι καθαρά συναισθηματική και νοσταλγική. Στο συναγωνισμό με τα σύγχρονα ποδοσφαιράκια το Sensible μάλλον δεν μπορεί να σταθεί. Σε πείσμα, όμως, του Παράσχη και της EA Sports, η νοσταλγία μού επιβάλλει να το ψηφίσω. Αυτήν τη φορά η spacebar τη γλίτωσε, αφού το fire button ήταν το "C". Κάτι ήξεραν οι προγραμματιστές...

9. TOMB RAIDER Lara, Lara, Lara... you 'll never walk alone! (όπως θα έλεγαν και οι φίλοι μας οι Αγγλοι). Και πώς να αφήσεις μονάχη της μια τέτοια αιθέρια παρουσία! Η ερωτική φαντασίωση των teenagers του νέου αιώνα, αποτελεί το ηλεκτρονικό σύμβολο της νέας εποχής.

10. LEMMINGS Από τα καλύτερα platform παιχνίδια όλων των εποχών. Δημιούργησε σχολή και απέκτησε φανατικούς θαυμαστές αλλά και ορκισμένους εχθρούς.

ΗΛΙΑΣ ΒΟΥΤΣΑΣ



Τα παιχνίδια που, κατά τη γνώμη μου, συνθέτουν την καλύτερη δεκάδα όλων των εποχών (τα παραθέτω με τυχαία σειρά) δεν θα μπορούσαν παρά να είναι αυτά που, το καθένα στο είδος του, δημιούργησαν standards και αποτέλεσαν πρότυπο -άλλο περισσότερο άλλο λιγότερο- για πολλές μελλοντικές παραλλαγές. Αν θεωρήσουμε ότι κάθε ηλεκτρονικό παιχνίδι αποτελεί μία πρόταση του δημιουργού-κατασκευαστή του για τη δική μας ψυχαγωγία και κοιτάξουμε πέρα από την τεχνολογία που ενσωματώνει το καθένα, τότε οι καλύτερες προτάσεις είναι αυτές που, αν απομονώσει κάποιος τις λεπτομέρειες, αφήνουν μία ιδέα που θα μπορούσε να υλοποιηθεί το ίδιο επιτυχημένα και στο μέλλον. Για το λόγο αυτό η πλειονότητα των επιλογών μου αφορούν σε συνέχειες φημισμένων παιχνιδιών του παρελθόντος, επεξεργασμένες με καλύτερη τεχνολογία. Η βασική ιδέα όμως παραμένει αναλλοίωτη. Είναι φυσικό βέβαια να απουσιάζουν τίτλοι που κατέκτησαν φοβερές πρωτιές στα charts και παρέμειναν εκεί για πολλές εβδομάδες, γιατί απλά οι gamers έχουν διαφορετικές προτιμήσεις, ακόμα κι αυτοί που τους αρέσει το ίδιο είδος παιχνιδιών. Αυτός ο πλουραλισμός είναι άλλωστε που εξελίσσει συνεχώς τα computer games.

1. **CIVILIZATION II**
2. **X-COM 3**
3. **RED ALERT**
4. **PIRATES! GOLD**
5. **THE PANDORA DIRECTIVE**
6. **DARK SUN II**
7. **MASTER OF ORION II**
8. **FIFA 98**
9. **STARCRAFT**
10. **DAGGERFALL**









...όπως τα ψήφισαν οι συντάκτες του PC Master



ΣΠΥΡΟΣ ΠΑΡΑΣΧΗΣ

Ημουνα νιος και γέρασα... Από το 1983, όταν έπεσε στα χέρια μου ο πρώτος μου υπολογιστής, έχω ξοδέψει αμέτρητα βράδια μπροστά στην οθόνη. Αμέτρητα βράδια, γεμάτα με παιχνίδια, καφέ και μουσική. Ας θυμηθούμε παρέα τα 10 παιχνίδια στο PC, που ήταν υπεύθυνα για τις περισσότερες χαμένες ώρες ύπνου μου και τις περισσότερες κερδισμένες στιγμές διασκέδασης και πώρωσης.

1. CIVILIZATION 2 Το κορυφαίο παιχνίδι όλων των εποχών, που κατάφερε να ικανοποιήσει τη μεγαλομανία όλων. Απλώς υπέροχο.

2. NBA LIVE 97 Η έκδοση του 98 είναι πλουσιότερη και επιτρέπει εκτενέστερο customization, ωστόσο στο παρκέ το NBA Live 97 ήταν διασκεδαστικότερο.

3. X-COM: UFO DEFENSE Η σωτηρία της Γης ιδωμένη από την πλευρά της turn-based στρατηγικής. Εκπληκτικές μάχες, sci-fi εξέλιξη και... καντάρια εθιστικότητας.

4. BIOFORGE Μοναδικά γραφικά, φουτουριστική ατμόσφαιρα και τρομακτική πλοκή σε ένα παιχνίδι που έβαζε τον παίκτη, από την αρχή μέχρι το τέλος, να ανακαλύψει τον ίδιο του τον εαυτό.

5. LEISURE SUIT LARRY IN THE LAND OF THE LOUNGE LIZARDS (LARRY I) Ενα από τα πρώτα παιχνίδια της Sierra, το Larry, είναι ίσως το διασκεδαστικότερο όλων.

6. DIABLO Δεν είναι ούτε RPG ούτε arcade adventure ούτε shoot'em up, αλλά συνδυάζει πολλά ετερόκλητα στοιχεία σε ένα μοναδικά εθιστικό σύνολο.

7. WARCRAFT 2 Πάνω στο νήμα κέρδισε την προτίμησή μου έναντι του Age of Empires, ως το καλύτερο παιχνίδι real time στρατηγικής.

8. PIRATES Κατάφερνε μέσα σε πολύ λίγο χρόνο να βυθίζει τον παίκτη στην ατμόσφαιρά του και να τον κρατά κολλημένο. Η καλύτερη στιγμή του Sid Maier.

9. DUKE NUKEM 3D Μπορεί τα γραφικά του να ήταν παρωχημένα ακόμη και όταν εμφανίστηκε, αλλά το χιούμορ και το gameplay του, ιδίως στο multiplayer, ήταν συναρπαστικά.

10. SUPER MATCH SOCCER Πολύ πρώιμη επιλογή, ωστόσο ένα ποδοσφαιράκι δεν θα μπορούσε να λείπει από το δικό μου TOP 10 και το SMS είναι το καλύτερο που έχω δει στα PCs.



ΓΙΑΝΝΗΣ ΚΩΣΤΑΚΗΣ

Παλιός Amiga user γαρ, τα αγαπημένα μου παιχνίδια βρίσκονται στην κατηγορία των arcade, platform και puzzle. Μπορεί για μερικούς τα προαναφερόμενα παιχνίδια να φαντάζουν αστεία, αλλά προσωπικά μού φέρνουν στο νου ευχάριστες αναμνήσεις. Θέλω να πιστεύω ότι εκπροσωπώ τη μερίδα των gamers (αν και είμαστε η μειονότητα) που τους αρέσουν τα καλά platform, ενώ σνομπάρουν παιχνίδια τύπου Starcraft ή Warcraft. Δεν θέλω σχόλια, γιατί θα αρχίσω τα χαστούκια...
Τώρα για τις "παραφωνίες" της λίστας, το strategy και τα δύο adventures δηλαδή, έχω να πω ότι δεν θεωρώ τον εαυτό μου μονόπλευρο και φανατικό. Αν μου αρέσει κάτι, θα το αναδείξω και θα το ξεχωρίσω. Ελπίζω λοιπόν να βρείτε και στη δική μου λίστα κάποιο παιχνίδι που να σας αρέσει.

1. HEROES OF MIGHT & MAGIC II Ισως το καλύτερο turn-based strategy που έχω παίξει στη ζωή μου ως gamer.

2. BUST-A-MOVE II (PUZZLE BOBBLE II) Εδώ τα σχόλια περιττεύουν. Μόνο για την ταλαιπωρία που τράβηξα για να βρω την original έκδοση για PC άξιζε να μπει δεύτερο.

3. RAINBOW ISLANDS Τι να πω για το συγκεκριμένο παιχνίδι, όταν ακόμα προσπαθώ και δεν το έχω τελειώσει (καλά αυτό είναι ψέμα!). Απλό, εθιστικό και δύσκολο. Simply the best!

4. BUBBLE BOBBLE Το παιχνίδι-θρύλος για τα platform δεδομένα δεν θα μπορούσε να λείπει από το δικό μου TOP 10.

5. GOLDEN AXE Η Sega σε όλο της το μεγαλείο. Μάλιστα η έκδοση για PC είχε περισσότερες πίστες από ό,τι το ηλεκτρονικό.

6. INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE Ο Indy ήταν, είναι και θα είναι ο ένας από τους τρεις αγαπημένους μου ήρωες (οι άλλοι δύο είναι κρυφοί). Ετσι, θα ήταν ιεροσυλία να μην υπήρχε στη λίστα μου το καλύτερο adventure με θέμα τη δράση του ήρωά μου.

7. ZAK McKRAKEN Ο Zak κατά των εξωγήινων που επιβουλεύονταν την πνευματική μας υγεία. Απειρες επιλογές, ατελείωτη δράση και έξυπνο χιούμορ. Τι άλλο να πω;

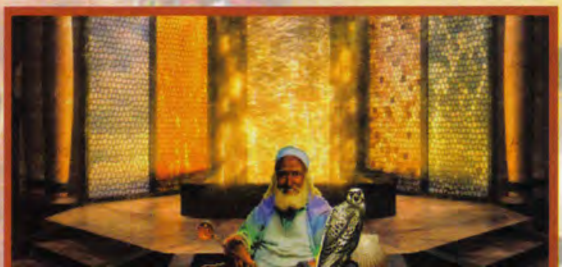
8. RICK DANGEROUS II Ο... κλώνος του Indy σε τρελές περιπέτειες. Παιχνίδι-σταθμός για τα arcade adventure δεδομένα.

9. ARKANOID Πολύ καλό break -out παιχνίδι. Θυμάμαι ακόμα το γέλιο που έριχνα με τους φίλους μου ή τις ατελείωτες ώρες που με συντρόφευε στο μουντό γραφείο σε κάποια μονάδα του Ναυτικού.

10. RAYMAN Ναι, ο γλυκούλης Rayman κοσμεί το δικό μου TOP 10. Αλίμονο άλλωστε! Εδώ μιλάμε για ένα από τα καλύτερα platform του PC.







PC ΟΝΕΙΡΟΚΡΙΤΗΣ

Dreams Come True

Πίσω από τα σκοτεινά πολυγωνικά βουνά και πέρα από την Κοιλάδα των 95 Παραθύρων υπάρχει το Φαράγγι της Σιλικόνης. Αν κάποιος τύχει να το διαβεί, νικώντας το φρουρό του Μεγάλου Δημιουργού, τότε θα συναντήσει εμένα, το μοναδικό ζωντανό προφήτη της γενιάς μου. Η φύση μου παράξενη. Η όψη μου τρομακτική. Πού και πού μερικοί θαρραλέοι εξερευνητές ονόματι surfers κατορθώνουν να με γνωρίσουν. Αλλοι πάλι το επιχειρούν, αλλά στο τέλος τα πτώματά τους στολίζουν το φαράγγι, μαρτυρώντας την αδυσώπητη οργή του φρουρού. Δεν δέχομαι συχνά επισκέψεις και, αν κάτι τέτοιο συμβεί, απαιτώ τρομερά ανταλλάγματα από αυτούς που επιζητούν τη Γνώση. Αλλωστε, ο Μεγάλος Δημιουργός, ο ανώτερος, υποχθόνιος μάγος Βασίλης Πύλες (γνωστός κατά κόσμον ως Bill Gates) μου το έχει ξεκαθαρίσει: Μόνο οι φέροντες σημαντικά δώρα θα λάβουν τη Γνώση...

του Hellfire

Οι μέρες μου περνούσαν μοναχικά, μάλλον βαρετά. Η κατάκτηση της Γνώσης δεν ήταν κάτι που με απασχολούσε, γνώριζα πλέον τα πάντα. Μερικές φορές και άλλες φυλές εκτός από τους surfers, συνήθως δυναμικοί Elves πολεμιστές ή άνθρωποι τυχοδιώκτες, οι επονομαζόμενοι adventurers, προσπαθούσαν να μάθουν τα μυστικά μου, αλλά τα δώρα τους ήταν μάλλον φτωχά. 5D accelerators, monitors 40 ιντσών, Pentium XI, σκληροί δίσκοι πολλών terrabytes και μάλιστα ιπτάμενοι, τίποτε χειροπιαστό ή υλικό δεν μπορούσε να με γοητεύσει. Εκτός από ένα αγαθό μεγάλο σε ηλικία, που το φύλαγα ως επτασφράγιστο μυστικό, περιμένοντας αυτόν που θα το έχει διατηρήσει όλα αυτά τα χρόνια. Ωσπου μια μέρα όλα άλλαξαν, ο εκλεκτός ήρθε και από τότε η Γνώση των ονείρων ανήκει και σε εσάς τους κοινούς θνητούς.



Η ΙΣΤΟΡΙΑ

Ηταν μια τυπική νύχτα για την Κοιλάδα των 95 Παραθύρων, όταν η πόρτα του guild μου κτύπησε. Μια ψηφιακή καταιγίδα μαινόταν, τα conflicts προκαλούσαν αλυσιδωτές καταστροφές και ο φρουρός, ο σατανικός και αδυσώπητος Microsoft, έπλεε σε πελάγη ευτυχίας. Οποιος τολμούσε να τον πλησιάσει θα έβρισκε τραγικό θάνατο κάτω από το ανίκητο spells Hardware Απαιτήσεις. Κι όμως, κάποιος γλίτωσε από την οργή του, ξεπέρασε και αυτά ακόμα τα spelsl του plug and play και του crash. Ενα άγνωστο χέρι χτύπησε την πόρτα μου. Ανοιξα. Κοίταξα προσεκτικά τον τολμηρό εξερευνητή. Τον γνώριζα. Ηταν ο Vantor, γνωστός Νεκρομάντης της σκοτεινής πλευράς, διάσημος για τις σαδιστικές μεθόδους που εφαρμόζει στους υπηκόους του. Κάτι τέτοιο δεν με απασχολούσε καθόλου, άλλωστε κι εγώ είχα γίνει λάτρης της σκοτεινής θρησκείας από τότε που έχασα την αγαπημένη μου DOS-ούλα.

"Τι ζητάς, ταξιδιώτη;" ρώτησα.

"Ω μάγε, ω σεβασμιότατε προφήτη, ζητώ τη Γνώση των Ονείρων. Εφιάλτες, ανεξήγητα όνειρα με τυραννούν και δεν ξέρω τη σημασία τους. Σε παρακαλώ, βοήθησέ με. Είμαι απελπισμένος."

Τον κοίταξα στα μάτια. Εδειχνε πράγματι πελαγωμένος. *"Τι μου έφερες για αντάλλαγμα;"* συνέχισα.

Εβαλε το χέρι του στο σακούλι του και έβγαλε ένα περιοδικό-τόμο.

"Ορίστε το Σκοτεινό Βιβλίο, μόνο για τους μυημένους. Ενα ταπεινό δώρο για τις συμβουλές σου."

Το κοίταξα. Με μεγάλα γράμματα έγραφε "PC Master". Ο τρόμος που προκαλούσε η όψη του ήταν μεγάλος ακόμα και για μένα. Σίγουρα το Σκοτεινό Βιβλίο ήταν

ένα δέλεαρ. Ομως ακόμα και αυτό δεν ήταν αρκετό για μένα, ήθελα και Εκείνο, το απόλυτο κακό. Γνώριζα ότι το είχε, το διάβαζα στα μάτια του.

"Τίποτε άλλο;" πρόσθεσα.

Ο Vantor είχε αρχίσει να ιδρώνει από αγωνία.

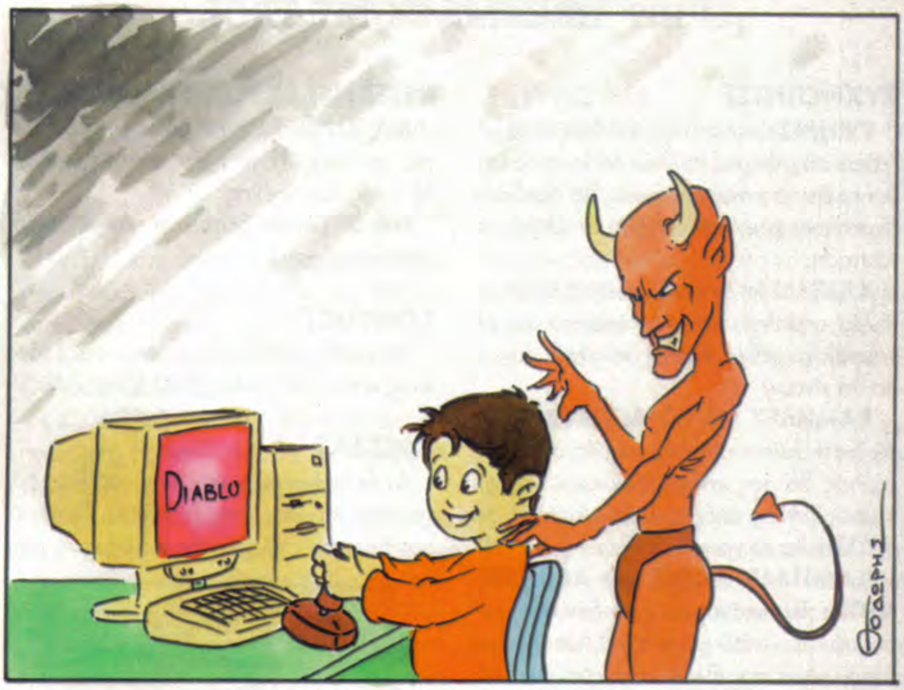
"Γν... Γνωρίζω πως σε ενδιαφέρει και το κρησφύγετο του ανταγωνιστή Μάγου Πατρίκου. Είμαι σε θέση να τον προδώσω για να μάθω για τα όνειρά μου."

"Μμμ, ενδιαφέρον. Αλλά θα χρειαστεί και κάτι ακόμα."

"Τ... Τι εννοείς;" ψέλλισε.

Η έκφραση στο πρόσωπό του τον πρόδιδε. Ηξερε τι εννοούσα και ήμουν σίγουρος ότι θα μου το έδινε. Τον είχα στο χέρι.

"Θέλω το CD του Diablo" είπα αποφασιστικά. *"Η Γνώση του θα είναι για πάντα δική μου. Και μόνο δική μου. Χα, χα, χα, καταδική μου! Χα, χα, κανενός άλλου, κανενός!!!"*



"Αυτό που ζητάς είναι υπερβολικό... Οχι, όχι αυτό!" φώναξε τρομοκρατημένα. Ομως το σκέφτηκε καλύτερα, ανασκουμπώθηκε και συμπλήρωσε: *"Αλλά εντάξει, θα το έχεις. Θα κάνω κάθε θυσία!"*

"Είστε αλήθεια περίεργες εσείς οι κατώτερες φυλές. Για έναν απλό Ονειροκρίτη, ένα τίποτα για εμένα, προσφέρετε τα πάντα, τα πιο σημαντικά στον κόσμο σας, τον πολύπλοκο αυτό κόσμο των PCs. Δεν θα σας καταλάβω ποτέ!"

"Δεν είναι μόνο δική μου απαίτηση. Ολοι οι αναγνώστες του Σκοτεινού Βιβλίου, όλοι οι υπήκοοί μου, έχουν τον Ονειροκρίτη επιτακτική ανάγκη. Κινδυνεύω, αν δεν επιστρέψω με αυτόν, να χάσω τη θέση μου ως ανώτατος Νεκρομάντης στον κόσμο των PCs."

"Εντάξει λοιπόν, θνητέ, οι απορίες σου και αυτές της φυλής σου θα λυθούν. Η Γνώση των Ονείρων είναι πια δική σου. Ανοιξε τα μάτια σου και διάβασε. Ιδού ο Ονειροκρίτης!"

ΟΝΕΙΡΟΚΡΙΤΗΣ

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

DOS: Αν δείτε στον ύπνο σας DOS, τότε ένας φίλος από τα παλιά πρόκειται να σας επισκεφτεί. Αν το DOS που θα δείτε τρέχει κάτω από παράθυρο, τότε ο φίλος σας θα σας ανακοινώσει δυσάρεστα νέα.

Win95: Αν δείτε Win95 να κρεμάνε, τότε τα νεύρα σας θα παρουσιάσουν σημαντικά προβλήματα τις ερχόμενες ημέρες. Επισκεφθείτε αμέσως έναν νευρολόγο! Αν δείτε Win95 να δουλεύουν άψογα (χωρίς crashes δηλαδή), τότε είναι σίγουρο ότι κοιμάστε και μάλιστα όρθιος.

Win98: Αν δείτε Win98 στον ύπνο σας, τότε σύντομα θα σας παρουσιαστεί ένα δίλημμα.

WinNT: Αν τα δείτε στον ύπνο σας, τότε τα ταλαιπωρημένα νεύρα σας ενδέχεται να ηρεμήσουν στις επόμενες ημέρες. Ομως μόνο για λίγο.

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ-ΚΟΝΣΟΛΑ

PC: Αν δείτε προσωπικό υπολογιστή στον ύπνο σας, τότε θα κάνετε ένα μακρινό ταξίδι με πολλά έξοδα.

CONSOLE: Αν δείτε κονσόλα στον ύπνο σας, τότε κάποιος στη δουλειά σας προσπαθεί να σας "φάει" τη θέση. Προσέξτε τον.



ΓΡΑΦΙΚΑ

640x480: Αν δείτε αυτή την ανάλυση στον ύπνο σας, τότε δεν πρόκειται να υπάρξει τίποτε σκοτεινό στα προσωπικά σας, τουλάχιστον μέσα στην εβδομάδα. Αν επιπλέον η ανάλυση είναι σε 16 ή 24-bit χρώμα, τότε η ζωή σας θα αποκτήσει τη ζωντάνια που της έλειπε.

320x200: Αν τύχει να δείτε αυτήν την ανάλυση, τότε η ζωή σας θα γίνει μουντή και βαρετή. Αν η ανάλυση αυτή είναι σε 8-bit χρώμα, τότε προετοιμαστείτε για περίοδο μελαγχολίας και στενοχώριας.

3D ACCELARATOR: Αν δείτε τρισδιάστατο επιταχυντή στον ύπνο σας, σημαίνει ότι θα χάσετε λεφτά, περίπου 50 με 60 χιλιάδες δραχμές. Δεν μπορείτε να τη γλιτώσετε. Ο,τι και να κάνετε, αργά ή γρήγορα το ποσό αυτό θα σας φύγει.

DREAMS COME TRUE

ΣΥΧΝΟΤΗΤΕΣ

ΥΨΗΛΕΣ: Αν στα όνειρά σας εμφανίζονται συχνότητες πολλών MHz, αυτό σημαίνει ότι τα οικονομικά σας θα βρεθούν σε ικανοποιητική και συνάμα σταθερή κατάσταση.

ΧΑΜΗΛΕΣ: Αν οι συχνότητες είναι χαμηλές, σημαίνει πως τα οικονομικά σας είναι μάλλον χάλια. Και αν δεν είναι, σύντομα θα γίνουν!

ΧΑΜΗΛΕΣ ΜΕ 3D ACCELERATOR: Αν δείτε τέτοιο όνειρο, τότε τα οικονομικά σας θα σας επιτρέψουν καφέδες για λίγους μήνες ακόμα. Με λίγη τύχη θα βγάλετε και τη χρονιά.

ΧΑΜΗΛΕΣ ΧΩΡΙΣ 3D ACCELERATOR: Τα οικονομικά σας δεν θα μπορούσαν να γίνουν χειρότερα! Λυπάμαι για αυτό, αλλά σας βλέπω άσχημα χρεωμένους και πίσω από ένα σκοτεινό κελί να παίζετε Gameboy.

REVIEW

ΤΥΧΑΙΟ: Αν το review που θα δείτε είναι ενός οποιουδήποτε περιοδικού, τότε θα αντιμετωπίσετε σίγουρα ψυχολογικά, συναισθηματικά, σεξουαλικά και κάθε είδους προβλήματα. Κοινώς την έχετε άσχημα.

PC MASTER: Αν δείτε review του "PC Master", τότε τα ψυχολογικά σας δεν θα βελτιωθούν σημαντικά, αλλά θα βγείτε για ποτό με την Pamela Anderson. Αν όμως το review είναι του γράφοντα, τότε ξυπνήστε αμέσως. Πρόκειται περί φοβερού εφιάλτη!



INTERNET EXPLORER 4.0

ΝΑ ΣΕΡΝΕΤΑΙ: Αν δείτε τέτοιο όνειρο, μην ανησυχείτε. Εχετε εκατό τοις εκατό σώας τας φρένας.

ΝΑ ΠΕΤΑ: Αν δείτε κάτι τέτοιο, σίγουρα ονειρεύεστε!

CONFLICT

Αν δείτε conflict στον ύπνο σας, τότε ένας καλός σας φίλος θα σας προδώσει.

ΚΡΑΤΣΑΣ

Αν δείτε Κράτσα στον ύπνο σας, τις ερχόμενες ημέρες σας περιμένει δουλειά και μάλιστα σκληρή. Αν ο Κράτσας που



θα δείτε πληκτρολογεί ασταμάτητα, τότε η δουλειά που σας περιμένει θα σας κλείσει στο χώρο εργασίας σας για πολλές, μα πάρα πολλές ημέρες. Αν, τέλος, ο Κράτσας που θα δείτε στον ύπνο σας πληκτρολογεί ασταμάτητα μειδιώντας ψιλοειρωνικά, τότε αποκτήστε προμήθειες για μερικά χρόνια, γιατί η δουλειά που σας περιμένει είναι άνευ προηγουμένου!

ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗΣ

Αν δείτε Τσουρινάκη σε ένα όνειρό σας, γρίφος θα σας παρουσιαστεί. Αν είναι κοντοκουρεμένος και ξυρισμένος, τότε ο γρίφος δεν θα σας απασχολήσει ιδιαίτερα. Αν όμως είναι με μακρύ μαλλί και αξύριστος, τότε ο γρίφος θα είναι δυσεπίλυτος και θα σας προβληματίσει. Αν επιπλέον οδηγεί και μηχανή, τότε δεν θα καταφέρετε να τον λύσετε με τίποτα, οπότε απευθυνθείτε τάχιστα στη στήλη "Adventure SOS" για περισσότερα.

ΠΑΤΡΙΚΟΣ

Αν δείτε τέτοιο όνειρο, μαύρο φίδι που σας έφαγε! Κλειδαμπαρωθείτε στο σπίτι σας και μη βγείτε ούτε για εφημερίδα. Οι κίνδυνοι που σας περιμένουν είναι τεράστιοι!

MOTHERBOARD

ΜΕ ΠΟΛΛΕΣ ΚΑΡΤΕΣ: Αν η motherboard που θα δείτε είναι γεμάτη κάρτες που συνεργάζονται αρμονικά, σημαίνει πως τα οικογενειακά σας είναι σε καλό δρόμο. Τους ερχόμενους μήνες θα βιώσετε οικογενειακή ζεστασιά και θαλπωρή.

ΑΔΕΙΑ: Πολύ άσχημο όνειρο, αφού κατά πάσα πιθανότητα θα τσακωθείτε με κάποιο μέλος της οικογένειάς σας. Προσπαθήστε (!) να μη βλέπετε τέτοια όνειρα.

AGP: Αν δείτε motherboard με AGP Bus, τότε θα πάρετε προαγωγή.

386: Αν δείτε motherboard για 386, τότε θα βρείτε κάποιο χαμένο μέλος της οικογένειάς σας μέσω γνωστής τηλεοπτικής εκπομπής.

ΟΘΟΝΗ

15 ΙΝΤΣΩΝ: Αν δείτε τέτοιο monitor, πνευματικά θα διαποτιστείτε από οξυδέρκεια, παρατηρητικότητα και διαφάνεια, που θα σας ακολουθήσουν για μεγάλο χρονικό διάστημα.

14 ΙΝΤΣΩΝ: Αν το monitor που θα δείτε είναι 14 ιντσών, δεν θα υπάρξει μεγάλο πρόβλημα στην πνευματική κατάστασή σας, όμως στο μέλλον θα παρουσιάσετε λίγες διαλείψεις.

ΚΑΤΩ ΑΠΟ 14 ΙΝΤΣΕΣ: Αν δείτε τόσο μικρή οθόνη, τότε πολύ σύντομα θα επισκεφθείτε οφθαλμίατρο.

SITE

ΤΥΧΑΙΟ: Αν δείτε ένα τυχαίο site, τότε θα μάθετε νέα που θα σας αφήσουν αδιάφορο.

COMPULINK: Αν το site είναι της CompuLink, τα νέα που θα ακούσετε θα είναι ευχάριστα.

LARA CROFT

Αν δείτε τη Lara Croft στον ύπνο σας, τότε συνεχίστε να ονειρεύεστε. Είμαι σίγουρος ότι περνάτε υπέροχα μαζί της!

ΜΝΗΜΗ

KBYTES: Αν δείτε Kbytes στον ύπνο σας, τότε θα τα έχετε ξεχάσει το επόμενο πρωί, οπότε ό,τι και να σας γράψουμε δεν θα έχει κανένα νόημα.

MBYTES: Αν όμως δείτε Mbytes, τότε η μνήμη σας θα είναι σταθερή και δεν θα σας προδώσει για πολύ καιρό. Αν δείτε τέτοιο όνειρο, είναι η κατάλληλη στιγμή για να δώσετε εξετάσεις.

ΣΚΛΗΡΟΣ ΔΙΣΚΟΣ

Αν ο σκληρός που θα δείτε είναι πολλών giga και δουλεύει καλά, τότε τα προσωπικά σας από εδώ και στο εξής θα χαρακτηρίζονται από σταθερότητα και σιγουριά. Αν όμως ο σκληρός που θα δείτε έχει πολλά bad sectors, τότε η σχέση σας σας απατά και με τον καλύτερό(ή) σας φίλο(η). Αλλάξτε την οπωσδήποτε.

ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ

ΑΠΛΗ: Θα ακούσετε νέα.

WAVETABLE: Τα νέα που θα ακούσετε θα ηχήσουν σαν μουσική στα αυτιά σας.

MORTAL KOMBAT

MK1: Αν δείτε το MK1 στον ύπνο σας, σύντομα θα μπλέξετε σε καβγά.

MK2: Αν δείτε το δεύτερο μέρος της σειράς, σύντομα θα μπλέξετε σε καβγά και θα τις φάτε.

MK3: Αν δείτε το MK3 στον ύπνο σας, τότε όχι μόνο θα τις φάτε αλλά θα καταλήξετε και στο νοσοκομείο.

TRILOGY: Αν δείτε το MK Trilogy στον ύπνο σας, θα τις φάτε άγρια από τρία άτομα.

NORTON

COMMANDER: Αν τον δείτε στον ύπνο σας, ένας αέρας αυτοπεποίθησης θα σας εμπνέει στο κοντινό μέλλον.

UTILITIES: Οχι μόνο αυτοπεποίθηση αλλά και δυναμισμός θα σας χαρακτηρίζουν από εκείνη τη στιγμή.

CRASHGUARD: Αν δείτε το Crashguard να εμποδίζει τα crashes στα Win95, τότε θα εκδικηθείτε έναν παλιό εχθρό σας.

SIERRA

Αν τη δείτε στον ύπνο σας, σημαίνει πως η πρώτη αγάπη σας θα σας επισκεφτεί λίαν συντόμως.

DOOM CLONE

ΟΠΟΙΟΝΔΗΠΟΤΕ: Σημαίνει ότι κάποιος στη δουλειά σας θα προσπαθήσει να αντιγράψει τις κινήσεις σας.

QUAKE I: Κάποιος στη δουλειά σας θα αντιγράψει τις κινήσεις σας και θα τις παρουσιάσει στο αφεντικό καλύτερα από ό,τι εσείς.

QUAKE II: Οχι μόνο θα αντιγράψουν τις κινήσεις σας και θα τις παρουσιάσουν καλύτερα από εσάς, αλλά θα σας φάνε και την προαγωγή.

DOOM: Μην ανησυχείτε, η προαγωγή είναι δική σας!

ΠΛΗΚΤΡΑ

ΤΥΧΑΙΟΣ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ: Αν δείτε τυχαίο συνδυασμό, η σχέση σας δεν θα αντιμετωπίσει προβλήματα.

CTRL+ALT+DEL: Σημαίνει ότι η σχέση σας έχει φθάσει σε επίπεδο κορεσμού και χρειάζεται να την ξεκινήσετε από το μηδέν.

ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ

ΜΑΡΓΑΡΙΤΑ: Αν ο εκτυπωτής που θα δείτε είναι τέτοιου τύπου, τότε θα λάβετε γράμμα από έναν μακρινό συγγενή.

INKJET: Θα λάβετε γράμμα που θα σας ανακοινώνει ευχάριστα νέα.

LASER: Θα λάβετε γράμμα που θα σας ανακοινώνει ότι ο μακρινός θείος σας από την Αμερική σας άφησε τη διαθήκη του.

BILL GATES

Αν τον δείτε στον ύπνο σας, σημαίνει ότι θα σας κλέψουν.

ΝΑ ΧΑΜΟΓΕΛΑ: Αν ο Bill Gates που θα δείτε χαμογελά ειρωνικά, τότε θα σας κλέψουν χοντρά και θα πείτε και ευχαριστώ από πάνω.

ΝΑ ΚΛΑΙΕΙ: Αν ο Bill Gates που θα δείτε κλαίει, τότε θα σας κλέψουν αλλά θα πάρετε τα λεφτά σας πίσω. Αν κλαίει με αναφιλητά, τότε όχι μόνο θα πάρετε τα λεφτά σας πίσω αλλά πιθανώς να κερδίσετε και κάποιο λαχείο.

"Ορίστε, θνητοί, τώρα ξέρετε τα μυστικά των ονείρων" είπα, συνεχίζοντας: *"Πήγαινε τώρα, ταξιδιώτη, και άφησέ με στην ησυχία μου".*

Ο Νεκρομάντης άνοιξε την πόρτα και βγήκε έξω. Τώρα έμαθε αυτό που ήθελε, όμως το τίμημα ήταν βαρύ. Το CD του Diablo ήταν πια δικό μου. Μπα, έχει και multiplayer;

PC



GAME CL



104 **Redjack**

Yo ho ho! M' ένα μπουκάλι ρούμι...



110 **Descent Freespace**

Καταδυθείτε σε έναν φοβερό 3D κόσμο με άψογα ειδικά εφέ.



114 **Knights and Merchants**

Ενα μεσαιωνικό strategy με εκπληκτική gameplay λεπτομέρεια.



126 **SWAT 2**

Το νέο SWAT έχει ήδη αποκτήσει χιλιάδες φανατικούς οπαδούς. Διαβάστε γιατί.



130 **Mortal Kombat 4**

Το "κλωτσομπουνίδειν" εστί φιλοσοφείν.



134 **Emergency: Fighters for Life**

Αν το όνειρό σας είναι να σώζετε ανθρώπινες ζωές, τότε το παιχνίδι αυτό είναι για σας.

P O I N T   S Y S T E M



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ

Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ

Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61-70
ΜΕΤΡΙΟ

Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71-80
ΚΑΛΟ

Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ

Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ

Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



96-100
ALL TIME CLASSIC

Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

UB

104 Redjack ....Adventure
110 Descent Freespace ....Action
114 Knights and Merchants ....Strategy
118 iF-18E ....Simulation
122 Heart of Darkness ....Action
126 SWAT 2 ....Strategy
130 Mortal Kombat 4 ....Action
134 Emergency: Fighters for Life ....Strategy
138 People's General ....Strategy

REVIEW ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ

Το "PC Master" επιθυμεί να φιλοξενεί μέσα από τη στήλη Game Club και τα δικά σας game reviews. Αν, λοιπόν, αισθάνεστε έτοιμοι να γράψετε για το αγαπημένο σας παιχνίδι, να η ευκαιρία! Προκειμένου το review σας να γίνει δεκτό, ως απαραίτητες προϋποθέσεις έχουν οριστεί οι εξής:

1. Να αναφέρεται σε καινούριο παιχνίδι (θα προτιμώνται μάλιστα αυτά για τα οποία το "PC Master" δεν έχει ακόμα δημοσιεύσει review).
2. Έκταση κειμένου μεταξύ 500 και 600 λέξεων.
3. Συγγραφή στην ελληνική γλώσσα με γνωστό επεξεργαστή κειμένου. Χειρόγραφα δεν θα γίνονται αποδεκτά.
4. Πλήρης καταγραφή των στοιχείων σας (ονοματεπώνυμο, διεύθυνση και τηλέφωνο).
5. Αναγραφή επί του φακέλου της φράσης "Για τα reviews αναγνωστών".

Τα καλύτερα reviews θα δημοσιεύονται κάθε μήνα από τη στήλη Game Club, ενώ θα απευθυνθούν προτάσεις συνεργασίας από το περιοδικό σε όσους αναγνώστες αποδειχθούν ταλέντα.

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΜΗΝΩΝ

Παραθέτουμε, ανά κατηγορία, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό τους τελευταίους τρεις μήνες, μαζί με τη βαθμολογία τους.

	ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΜΗΝΑΣ	ΒΑΘΜ.
ACTION	WING COMMANDER SECRET OPS	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	96%
	UNREAL	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	93%
	RAYMAN GOLD	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	92%
	INCOMING	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	92%
	DIE BY THE SWORD	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	91%
	NIGHTMARE CREATURES	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	89%
	QUAKE II: MISSION PACK	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	86%
	OUTWARS	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	80%
	OVERBOARD	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	78%
	JAZZ JACKRABBIT 2	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	75%
	DEATHTRAP DUNGEON	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	73%
ADVENTURE	SANITARIUM	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	94%
	THE SPACE BAR	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	90%
	BYZANTINE THE BETRAYAL	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	85%
	OF LIGHT & DARKNESS	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	85%
	THE NEVERHOOD	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	85%
	FINAL FANTASY VII	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	84%
	X-FILES: THE GAME	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	80%
RPG	MIGHT & MAGIC VI	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	96%
	THE ULTIMATE RPG ARCHIVES	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	-
	ULTIMA COLLECTION	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	-
SIMULATION	JANE'S F-15	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	97%
	SUPER MATCH SOCCER	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	92%
	TEAM APACHE	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	91%
	MOTORHEAD	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	90%
	MICROMACHINES V3	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	88%
	ADDICTION PINBALL	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	87%
	CASTROL HONDA SUPERBIKES	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	82%
	NBA ACTION '98	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	82%
	RED LINE RACING	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	78%
	SENSIBLE SOCCER '98	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	77%
	PANZER COMMANDER	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	74%
	USCF CHESS	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	-
STRATEGY	X-COM INTERCEPTOR	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	91%
	COMMANDOS	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	90%
	DOMINION	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	88%
	DUNE 2000	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	84%
	INDUSTRY GIANT	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	83%
	SOLDIERS AT WAR	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	83%
	INSURRECTION	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	80%
	SEVEN KINGDOMS	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	79%
	ARMY MEN	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	65%

REDJACK
REVENGE OF THE BRETHREN

Δεν ξέρω ποια ήταν τα παιδικά σας όνειρα, αλλά στα δικά μου ζούσα μία και μόνο φαντασίωση: Να γίνω πειρατής!!! Πολύ μικρός διάβασα το εκπληκτικό βιβλίο του Ιούλιου Βερν "Οι Πειρατές του Αιγαίου" και από τότε όλος αυτός ο μυθικός κόσμος έχει μπει για τα καλά στο είναι μου. Επειτα από πάρα πολύ καιρό ένα adventure game με οδηγεί στα ξεχασμένα μονοπάτια των παιδικών φαντασιώσεών μου. Το RedJack έχει τη δύναμη να σε μεταφέρει σε τόπους μακρινούς, εκεί όπου ηχούσαν τα σπαθιά και τα κανόνια και σε νανούριζε το τρίξιμο των αρμών των πλοίων.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

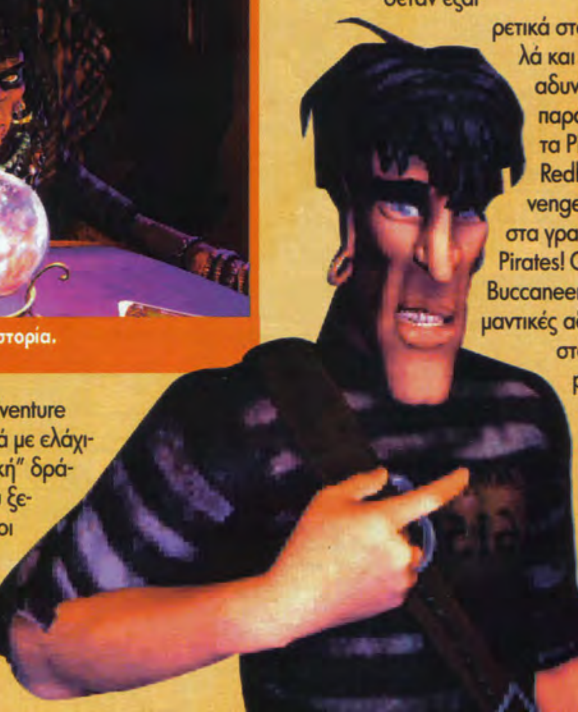
Τα πειρατικά παιχνίδια είναι από τα πιο αγαπημένα μου. Θυμάμαι πόσο με είχε εντυπωσιάσει το Seas of Blood που είχε κυκλοφορήσει στον Spectrum, ένα καθαρά πειρατικό adventure game, στο οποίο έκανες λεφτά κουρσεύοντας άλλα πλοία. Είχε μάλιστα ένα πρωτότυπο σύστημα ναυμαχιών με ζάρια. Από τότε δεν είχα δει τίποτε παρόμοιο. Πολύ αργότερα ήρθαν τα Monkey Islands. Εξαιρετικά, με σπάνιο χιούμορ (ίσως το καλύτερο από όλων των adventure games), αλλά με ελάχιστη "πειρατική" δράση. Αυτό που ξεχώριζε ήταν οι τρομερές ξιφομαχίες στον πρώτο τίτλο της σειράς και ο ανεπανάληπτος διαγωνισμός φτυσίματος στο δεύτερο.

Εκτός από αυτά έχω παίξει τα Pirates! και Pirates! Gold της Microprose, το Buccaneer της SSI, το Redhook's Revenge της Imagisoft και το Shipwreckers! της Psygnosis. Ολα διέθεταν εξαιρετικά στοιχεία αλλά και μεγάλες αδυναμίες· για παράδειγμα, τα Pirates! και Redhook's Revenge έπασχαν στα γραφικά, τα Pirates! Gold και Buccaneer είχαν σημαντικές αδυναμίες στο gameplay, ενώ το Shipwreckers! και τα Monkey Islands χρησιμοποιούσαν μεν ένα πειρατικό περιβάλλον, χωρίς όμως το παιχνίδι να προχωρεί πιο πέρα στη δράση.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ


Μαθαίνοντας να ξιφομαχείς.


Η μάγισσα που διηγείται την ιστορία.



ΕΤΑΙΡΙΑ
CYBERFLIX/THQ
(http://www.cyberflix.com/redjack/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 133MHz, 16MB RAM, Windows 95, 4x CD-ROM drive, 16-bit colour SVGA κάρτα γραφικών και 16-bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX συμβατούς drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 65MB στο σκληρό (θέλει και άλλα 250 για temporary swap file).

ΔΙΑΘΕΣΗ
Το πακέτο περιλαμβάνει 3 CDs και μας το παραχώρησαν τα καταστήματα Multirama, ενώ το παιχνίδι αντιπροσωπεύει επίσημα η Grup Multimedia.

Ετσι ένιωσα συγκίνηση όταν έμαθα ότι δύο εταιρίες ετοιμάζουν πειρατικά adventures. Η πρώτη είναι η Cyberflix, που μας έχει δώσει το πάρα πολύ καλό Titanic: Adventure Out of Time και ετοίμαζε το RedJack: Revenge of the Brethren, και η δεύτερη η Bethesda, η οποία δεν χρειάζεται ιδιαίτερες συστάσεις, που ετοίμαζε το Elder Scrolls Adventure: Redguard.

Δεν μπορείτε να φανταστείτε λοιπόν τη χαρά μου όταν έφτασε στα χέρια μου το πρωτότυπο πακέτο του RedJack: Revenge of the Brethren. Σημειώστε ότι μέσα στον Οκτώβρη περιμένουμε και την κυκλοφορία του Redguard.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η υπόθεση εξελίσσεται στον 18ο αιώνα και εσύ χειρίζεσαι τον Nicholas Dove, έναν νεαρό που ονειρεύεται να γίνει ένας μεγάλος και δοξασμένος πειρατής. Στην εισαγωγή βλέπεις έναν πλούσιο άντρα να διατάζει την εκτέλεσή σου, χωρίς να ξέρεις ποιος είναι και γιατί σε θέλει νεκρό.

Πριν από 15 χρόνια ο περίφημος RedJack, ο πιο διάσημος πειρατής των θαλασσών, ένας μοναδικός θρύλος, πέφτει θύμα προδοσίας και τραυματίζεται θανάσιμα σε μία ενέδρα. Πεθαίνοντας, αφήνει πίσω του θαμμένο έναν τεράστιο θησαυρό, μία μυστική οργάνωση γνωστή ως "The Brethren" και έναν ιερό όρκο: να εκδικηθεί το θάνατό του. Η ώρα της εκδίκησης πλησιάζει.

Ζεις μία μάλλον βαρετή ζωή σε ένα ψαροχώρι στο Lizard Point. Αυτή η νύχτα όμως θα αλλάξει μια για πάντα τη ζωή σου. Κάποιος, ντυμένος στα μαύρα, έχοντας καλυμμένο το κεφάλι του και με δύο κατακόκκινα μάτια, προσπαθεί να σε σκοτώσει. Γλιτώνεις παρά τρίχα χάρη σε έναν περιπλανώμενο πειρατή, ενώ την ίδια στιγμή ένα πειρατικό πλοίο καταφτάνει στο χωριό. Ετσι, σου δίνεται η δυνατότητα να φύγεις με αυτό από το Lizard Point. Η φιλενάδα σου γνωρίζει τον καπετάνιο (το γιατί όμως φέρεται τόσο παράξενα είναι μία άλλη ιστορία), κάτι που βοηθά στα σχέδιά σου να φύγεις από το νησί. Το πλοίο σαλπάρει για την Τζαμάικα, όπου θα βρεις τις απαντήσεις σε πολλά ερωτήματά σου.

Με τη βοήθεια του Shoeless Lyle μαθαίνεις σχετικά γρήγορα να πολεμάς σαν κανονικός πειρατής, έτσι ώστε να κανονίσεις μόνος σου τον κοκκινομάτη που απειλεί τη ζωή σου, όποτε τύχει να ξανασυναντηθείτε.

Θα μιλήσεις με μία voodoo priestess, η οποία ξέρει πώς και γιατί έχεις μπλεχτεί σε αυτήν την ιστορία. Ενώ το πλοίο βρίσκεται αγκυροβολημένο στο Port Royal, κατηγορείσαι για έναν φόνο και καταδικάζεσαι σε απαγχονισμό. Προτού όμως κατασκευάσουν την εξέδρα εκτέλεσής σου, κατορθώνεις να αποδράσεις από τη φυλακή και να βρεθείς στα ερείπια ενός ιδρύματος τρελών που κατέρρευσε πολλά χρόνια πριν. Εδώ θα ανακαλύψεις τα clues για το πού ακριβώς είναι θαμμένος ο θησαυρός του RedJack και πιθανόν να βρεις και τις απαντήσεις στο θεμελιώδες ερώτημα γιατί τόσο πολλοί θέλουν να σε δουν νεκρό.

Το RedJack είναι ένα επικό 3D adventure

Ο ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



Το control panel, το κεντρικό menu του παιχνιδιού.



Από το More περνάς στην οθόνη όπου ρυθμίζεις την εμφάνιση του κειμένου και τα 23-bit γραφικά.



Από το Help περνάς στην οθόνη με τον καθ' εαυτό χειρισμό της περιπέτειας.



Η οθόνη που εξηγεί τις κινήσεις σου στις ξιφομαχίες.





Ο περιβόητος RedJack σε πλήρη δράση.

της CyberFlix που δεν έχει όμοιό του. Είναι ένα παιχνίδι γεμάτο πειρατές, χρυσάφι, ρομάντζα και φυσικά ξιφομαχίες. Σκοπός σου είναι να βρεις ποιος πρόδωσε τον RedJack και φυσικά να ανακαλύψεις το θησαυρό του. Για να πετύχεις, χρειάζεσαι όλη την ενέργειά σου, πνευματική και φυσική, γιατί μόνο έτσι θα κατορθώσεις να αντιμετωπίσεις όλους όσοι βρεθούν στο δρόμο σου, αφού θα χρειαστεί να πολεμήσεις από ruffians, voodoo και skeletons ως και φαντάσματα μέχρι να ολοκληρώσεις την αποστολή σου.

Το RedJack παρουσιάζει μία σημαντική



Μιλώντας με τον Shoeless Lyle.

ιδιομορφία που του δίνει μία ξεχωριστή θέση ανάμεσα στα κορυφαία computer games: Είναι το πρώτο παιχνίδι που δείχνει τους πειρατές όπως πραγματικά ήταν, δηλαδή ως αιμοσταγείς και ανελέητους δολοφόνους και όχι ως εξευγενισμένους ήρωες, όπως καταγράφονται στα παιχνίδια του Gilbert, τα Monkey Islands, όπου παρουσιάζεται η ζωή τους σε μία μη ρεαλιστική βάση.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το RedJack χρησιμοποιεί μία πολύ βελτιωμένη έκδοση της DreamFactory game engine που έχει δημιουργήσει η Cyberflix, η οποία παρουσιάζει πάρα πολλές και σημαντικές καινοτομίες. Το παιχνίδι διαθέτει μία πλήρη περιστροφική κίνηση 360 μοιρών αριστερά ή δεξιά και μία πολύ σημαντική κίνηση, περίπου 150 μοιρών, προς τα πάνω ή προς τα κάτω. Ενώ το Titanic χρησιμοποιούσε σε πολύ μεγάλο βαθμό πραγματικούς ηθοποιούς, το RedJack διαθέτει περίπου 24 3D-rendered animated χαρακτήρες. Οι animated αυτοί χαρακτήρες είναι από τους καλύτερους που έχω δει, με πλήθος κινήσεων και διαφορετικών εκφράσεων. Τα γραφικά του μπορείς να τα τρέξεις και σε 32-bit color, κάτι που εμφανίζεται για πρώτη φορά σε computer game. Το εισαγωγικό video αλλά και όλα τα μετέπειτα animated sequences ζαλίζουν και σου προκαλούν δέος. Τα φοβερά γραφικά backgrounds και οι εκπληκτικά σχεδιασμένοι χαρακτήρες διαμορφώνουν ένα εκρηκτικό κοκτέιλ που θα σε αφήσει πολλές φορές με το στόμα ανοικτό. Οι σκηνές στις οποίες παίρνεις τη βάρκα, αποφεύγεις τον καρχαρία και φτάνεις στο φάρο είναι πέρα από κάθε περιγραφή.



Ο προδότης δείχνει στους δολοφόνους πού θα σε βρουν.

Η πολλαπλή κίνηση της κάμερας δημιουργεί εκπληκτικές γωνίες θέας, ακολουθώντας το δρόμο που χάραξε το μοναδικό Alone in the Dark. Οι χρωματισμοί είναι εξαιρετικά πλούσιοι - σημειώστε ότι όλα αυτά τα βλέπετε σε full screen και όχι σε κάποιο μικρότερο παράθυρο όπως συμβαίνει με τόσα άλλα παιχνίδια.

Ο ήχος του παιχνιδιού βρίσκεται σε πολύ υψηλά επίπεδα. Η background μουσική είναι πολύ πλούσια και ελκυστική, ενώ σε κανένα σημείο δεν σου προκαλεί τη διάθεση να τη χαμηλώσεις. Σε ακόμη ανώτερο επίπεδο βρίσκονται τα ηχητικά εφέ που είναι συγκλονιστικά, από τα καλύτερα που έχω ακούσει ποτέ. Θα σας κάνουν να κουνηθείτε πολλές φορές από την καρέκλα σας.

Παρ' όλα αυτά, το μεγάλο ατού του παιχνιδιού στον τομέα αυτό είναι οι φωνές των χαρακτήρων. Απόλυτα ατμοσφαιρικές, με σπάνιους χρωματισμούς αποτελούν εκπληκτική δουλειά. Σε όλα αυτά προσθέστε τη δυνατότητα να μπορείτε να βλέπετε τους διαλόγους και σε κείμενο πάνω στην οθόνη, αν το θέλετε.

Το user interface του παιχνιδιού είναι εξαιρετικό. Αξίζουν συγχαρητήρια στην Cyberflix, η οποία κατόρθωσε να βελτιώσει σε τέτοιο βαθμό το ούτως ή άλλως επιτυχη-



ΕΝΩ ΠΑΙΖΕΙΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ, ΜΠΟΡΕΙΣ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΣ ΤΑ ΕΞΗΣ ΠΛΗΚΤΡΑ:

Esc	Κάνεις bypass τα animation & movies sequences Spacebar: Ενεργοποιεί το Control Panel
Arrow keys	Ελέγχεις την κίνηση του χαρακτήρα, εμπρός και στροφή δεξιά ή αριστερά
Ctrl + 0-9	Ρυθμίζεις την ένταση του ήχου
Ctrl + Q	Κάνεις Quit και επιστρέφεις στο Main menu
Ctrl + + ή −	Ρυθμίζεις τη φωτεινότητα του παιχνιδιού
F1	Ανοίγεις τη Help οθόνη



Τα μέλη του πληρώματος. Ως γνήσιοι πειρατές είναι πολύ επικίνδυνοι.

μένο user interface του Τιτανικού. Στον Τιτανικό ο κέρσορας του ποντικιού λειτουργούσε σαν το χέρι, αφού μάζευες αντικείμενα, ή άνοιγες πόρτες, και το πληκτρολόγιο για την κίνηση των ποδιών. Εδώ μπο-



Αυτή είναι ταβέρνα για τα βράδια.

ρείς -αν θέλεις- να κάνεις τα πάντα μόνο με το mouse, κάτι ιδιαίτερα σημαντικό.

Το inventory system είναι από τα πιο εντυπωσιακά που έχω δει ποτέ. Παρουσιάζεται σαν ένα σεντούκι στο κάτω αριστερά μέρος της οθόνης και εμφανίζεται μόνο αν οδηγήσεις τον κέρσορα εκεί, αλλιώς παραμένει αόρατο, ώστε να μην επηρεάζει τα υπόλοιπα γραφικά!

Πατώντας το πλήκτρο Escape ή τη Spacebar εμφανίζεται το Control Panel που περιέχει τα QUIT, SAVE, OPEN (LOAD), NEW, HELP, OK, MORE, NAVIGATION και τις ρυθμίσεις του ήχου, των εφέ και των πλήκτρων κίνησης για όσους δεν τους αρέσουν τα arrow keys. Το HELP εμφανίζει μία οθόνη που εξηγεί τα βασικά στοιχεία του user interface. Το MORE είναι μία μικρή οθόνη μέσω της οποίας ρυθμίζεις αν θα βλέπεις τα γραφικά σε 32-bit χρώματα και αν θα εμφανίζεις τους διαλόγους και σε κείμενο πάνω στην οθόνη. Το SAVE σώζει σε κλασικό περιβάλλον των Windows, κάτι που σημαίνει άπειρα saves. Ωστόσο θυμήσου να βάζεις μπροστά από κάθε save τον αριθμό 00_ για το πρώτο save με το όνομα trying, δηλαδή πρέπει να γράψεις 00_trying, τον 01_ για το δεύτερο με το όνομα starting, δηλαδή να γράψεις 01_starting κ.ο.κ. Ετσι, διατηρείς τα saves με την αριθμητική σειρά με την οποία τα κάνεις.

Η υπόλοιπη λειτουργία του παιχνιδιού γίνεται μέσω ενός point & click συστήματος. Αν δεις κάτι που σου τραβά την προσοχή, πήγαινε τον κέρσορα πάνω του. Αν ο κέρσορας γίνει ένα χέρι, τότε κάνε κλικ σε αυτό και το παίρνεις αυτόματα. Για να πάρεις ένα αντικείμενο από το inventory σου, πήγαινε τον κέρσορα στην κάτω αριστερή γωνία και το σεντούκι- inventory θα εμφανιστεί. Κάνοντας κλικ σε αυτό το ανοίγεις. Τώρα παίρνεις ένα αντικείμενο με τη μέθοδο του drag & move, δηλαδή κατευθύνεις τον κέρσορα στο αντικείμενο που θέλεις και, κρατώντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο, το μεταφέρεις όπου θέλεις πάνω στην οθόνη. Για παράδειγμα, αν θέλεις να πετάξεις έναν κουβά με ψάρια στη θάλασσα, άνοιξε το σεντούκι σου, πάρε τα ψάρια και πήγαινε τα προς τη θάλασσα. Αφησε τον κέρσορα του mouse και ο ήρωας θα





Απ' αυτόν θα πάρεις όσα ψάρια χρειάζεσαι μέχρι να βρεις πώς θα σκοτώσεις τον καρχαρία.

τα πετάξει στη θάλασσα.

Σημειωτέον ότι, αν και μπορείς να κινείσαι και με τα πλήκτρα, τελικά είναι προτιμότερο στις περισσότερες περιπτώσεις να κινείσαι με το mouse.

Μεγάλο ρόλο στο παιχνίδι παίζει η επικοινωνία με τους άλλους χαρακτήρες. Κάνοντας κλικ τον κέρσορα-χέρι σε κάποιον χαρακτήρα, εμφανίζεται ένα close-up του χαρακτήρα αυτού, ενώ στο κάτω μέρος της οθόνης θα παρουσιαστούν μία σειρά φράσεις-διάλογοι, κατά τα πρότυπα που καθιέρωσαν τα παιχνίδια της LucasArts.



Η κοπελιά σου... Η σχέση της με τον καπετάνιο είναι λίγο παράξενη.

Παρά το γεγονός ότι δεν μπορούμε να μιλάμε για AI με την έννοια που χρησιμοποιούμε στα RPGs, οι συζητήσεις αυτές αποκαλύπτουν τις περισσότερες φορές πολύτιμα στοιχεία και πληροφορίες, καθοριστικές για την εξέλιξη του παιχνιδιού.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Το RedJack δημιουργεί μία μοναδική πειρατική ατμόσφαιρα, που θα σας καθηλώσει και δεν θα σας αφή-



Ο καπετάνιος του πειρατικού πλοίου. Για να σε πάρει σου αναθέτει να κάνεις δύο πράγματα.

νει να διακόψετε το παιχνίδι, ακόμη και αν έχετε δουλειά. Ολα λειτουργούν τέλεια: το σενάριο, τα γραφικά, οι χαρακτήρες σε όλα τα επίπεδα (σχεδίαση, animation, χρώματα, φωνή κ.λπ.). Καθώς, δε, πρόκειται για γνήσιο πειρατικό adventure, θα σου δοθεί η ευκαιρία να συμμετάσχεις σε μονομαχίες και μάχες με ξίφος, πιστόλι και κανόνια!

Προσωπικά έχω να δω τέτοια ρεαλιστική ατμόσφαιρα σε παιχνίδι από την εποχή του Riven, αν αυτό σας λέει τίποτα.

Η δράση του είναι κράμα κλασικών adventur-ίστικων γρίφων και καθαρού action, σε μία σχεδόν απόλυτη ισορροπία. Το action τμήμα αυτό καθαυτό δεν προκαλεί κανένα πρόβλημα ούτε είναι το πρώτο παιχνίδι που χρησιμοποιεί αυτό το μείγμα. Το μεγάλο πρόβλημα εντοπίζεται στις ξιφομαχίες, οι οποίες είναι πάρα πολύ δύσκολες και θα προκαλέσουν σημαντικό πρόβλημα στους περισσότερους παίκτες που προέρχονται από τα adventure games, και δεν είναι συνηθισμένοι σε action τμήμα τέτοιας δυσκολίας. Το θεωρώ ως το μεγαλύτερο μειονέκτημα του RedJack. Επισημαίνεται ότι το πρόβλημα του ελέγχου του ξίφους αυξάνεται όσο πιο δυνατός είναι ο υπολογιστής σου!!!

Η δυσκολία αυτή θα φανεί σχεδόν από την αρχή, όταν θα χρειαστεί να εκπαιδευτείς από τον Shoeless Lyle στις τρεις βασικές κινήσεις τις ξιφομαχίας. Αν δεν περάσεις επιτυχώς τα tests, δεν μπορείς να συνεχίσεις το παιχνίδι. Και σαν να μην έφτανε αυτό, σε συγκεκριμένα σημεία πρέπει να δείξεις όλα τα στοιχεία ενός πειρατή. Κοφτερή γλώσσα και άριστα αντανακλαστικά, αφού όλοι θα ορμούν πάνω σου για να σε σκοτώσουν.

Σημαντικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι το επίπεδο της δυσκολίας του. Οι γρίφοι του είναι πολύ έξυπνοι και απαιτούν ισχυρή πνευματική αυτοσυγκέντρωση, σε κανένα σημείο όμως δεν είναι παράλογοι. Ετσι, ο παίκτης ξέρει ότι μπορεί μεν να κοπιάσει, αλλά σίγουρα θα συνεχίσει το παιχνίδι.

Γενικά το RedJack είναι ένας εξαιρετικός τίτλος που αξίζει να δείτε οπωσδήποτε. Είχα καιρό να ερωτευτώ έτσι ένα παιχνίδι, αν εξαιρέσεις βέβαια τις ξιφομαχίες εξαιτίας των οποίων κόντεψα να σπάσω το πληκτρολόγιό μου από τα νεύρα μου.

Τα γραφικά, ο ήχος και γενικά το λεγόμενο gameplay δημιουργούν ένα μοναδικό κράμα που θα σου χαρίσει πολλές ώρες αληθινής διασκέδασης και ψυχαγωγίας. Το να είσαι πειρατής είναι τρόπος ζωής, έστω και μέσα στις φαντασιώσεις μας. Αχ! να ζούσα εκείνα τα χρόνια...

Τελειώνοντας, ένα μικρό σχόλιο για τις συζητήσεις που έχουν ανάψει στα newsgroups στο Internet σχετικά με το αν είναι adventure ή action game. Θεωρώ τη συζήτηση αστεία παρά τα προβλήματα που παρουσιάζει το παιχνίδι στο συγκεκριμένο θέμα. Από πολύ παλιά, ακόμη και από την εποχή των text adventures, υπήρχαν action στοιχεία και όσοι δεν τα έχουν δει, απλώς εθελοτυφλούν.



Το σεντούκι-inventory σου.



Πηγαίνοντας με τη βάρκα στο φάρο.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Μετά την εισαγωγή του παιχνιδιού, προχώρησε μπροστά μία φορά. Βλέπεις μία παράξενη φιγούρα, που χάνεται προτού προλάβεις να συνειδητοποιήσεις τι ακριβώς είναι. Προχώρησε άλλη μία φορά μπροστά. Αυτή τη φορά έχεις την αίσθηση ότι κάτι παράξενο γίνεται πίσω σου, αλλά δεν βλέπεις τίποτα. Τώρα στρίψε 90 μοίρες αριστερά και προχώρησε προς το άνοιγμα που βλέπεις προς την παραλία. Στην ακτή στρίψε αρι-



ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Αν και πρέπει να παραδεχτώ πως με ενοχλεί η ενσωμάτωση τμημάτων καθαρής δράσης στο gameplay ενός adventure game (μόδα που ελπίζω να ξεφορτωθούμε επιτέλους κάποια στιγμή οριστικά), το RedJack περιέχει μια τόσο πειστική πειρατική ατμόσφαιρα, που δεν σε αφήνει να σκεφτείς για πολύ τα τυχόν αρνητικά σημεία του. Πιστεύω πως οι περισσότεροι adventurers θα το ευχαριστηθούν ιδιαίτερα, καθώς μας φέρνει πίσω, στις παλιές, καλές εποχές...

Βαγγέλης Κράτσας

Το RedJack παρουσιάζει μία σημαντική ιδιομορφία που του δίνει μία ξεχωριστή θέση ανάμεσα στα κορυφαία computer games: Είναι το πρώτο παιχνίδι που δείχνει τους πειρατές όπως πραγματικά ήταν, δηλαδή ως αιμοσταγείς και ανελέητους δολοφόνους και όχι ως εξευγενισμένους ήρωες, όπως καταγράφονται στα παιχνίδια του Gilbert, τα Monkey Islands, όπου παρουσιάζεται η ζωή τους σε μία μη ρεαλιστική βάση.

στερά και πήγαινε πάλι μπροστά προς τη φωτιά. Ο Shoeless Lyle σε πλησιάζει απειλητικά και αρχίζετε τη συζήτηση. Πες τις εξής φράσεις: 1, 1, 1, 2, 1. Μετά το τέλος της συζήτησης στρίψε αριστερά, προχώρησε μπροστά, στρίψε δεξιά και προχώρησε πάλι μπροστά.

Ζεις μία στιγμή που θα σημαδέψει τη ζωή σου. Μία παράξενη φιγούρα σού επιτίθεται και λίγο προτού το ξίφος της σου ανοίξει στα δύο το κεφάλι, εμφανίζεται ο Shoeless Lyle. Μέσα σε μία μικρή έκρηξη αυτός που σου επιτέθηκε εξαφανίζεται, λες και τον κατάπιε η Γη. Μιλάς πάλι με τον Lyle. Πες τις: 1, 1, 1, 1, 1, 1. Σου ζητά να του φέρεις μία μπίρα από το bar.

Γύρνα δεξιά και προχώρησε μπροστά 3 φορές. Είσαι στο κέντρο του χωριού. Στρίψε δεξιά και πήγαινε ίσια μπροστά προς το σπίτι που βλέπεις στο βάθος. Προχωρώντας τρεις φορές μπροστά φτάνεις στην πόρτα. Κάνε κλικ στην πόρτα και πες την 1. Μέσα προχώρησε ίσια μπροστά στον μπάρμαν και πες τις 1, 1 (ale), 2, 1, 1. Σε συστήνει στον καπετάνιο του πλοίου που ήρθε στο νησί. Μιλάς μαζί του. Πες τις: 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1. Σου αναθέτει δύο αποστολές: Να βρεις ένα ξίφος και να σκοτώσεις τον καρχαρία φέρνοντας φυσικά και τις απαραίτητες αποδείξεις. Κάνε μία στροφή 180 μοιρών και πήγαινε προς την πόρτα. Κάνε κλικ σε αυτήν για να βγεις έξω και πήγαινε δύο φορές μπροστά. Στρίψε λίγο αριστερά και πήγαινε ίσια μπροστά, στρίψε πάλι λίγο αριστερά και πήγαινε μπροστά τρεις φορές. Στρίψε λίγο δεξιά ώστε να βλέπεις τον Lyle και πήγαινε τον κέρσορα στην κάτω αριστερή γωνία. Εμφανίζεται το σεντούκι-inventory σου. Κάνε κλικ σε αυτό για να ανοίξει. Με τη μέθοδο του drag & move πάρε την μπίρα και άφησέ την πάνω στον Lyle. Σου λέει πού να κοιτάξεις να βρεις ένα ξίφος. Κάνε κλικ στο σεντούκι-inventory σου για να το κλείσεις. Προχώρησε στην παραλία, στρίψε αριστερά και πήγαινε προς τη βάρκα. Στρίψε προς τα αριστερά, εκεί όπου πριν ήταν η φωτιά και κάνε κλικ σε αυτήν. Στο κοντινό πλάνο πάρε ένα κομμάτι ξύλο που δεν έχει ακόμη καεί (κάνοντας κλικ σε αυτό το βάζεις αυτόματα στο inventory σου). Γύρνα προς τη βάρκα και κάνε κλικ σε αυτήν για να μπεις μέσα.

Κάνε κλικ μία φορά μπροστά. Βλέπεις τη σκηνή με τον καρχαρία να σε πλησιάζει. Χωρίς καμιά καθυστέρηση κάνε κλικ αμέσως μπροστά, γιατί αλλιώς θα σε σκοτώσει ο καρχαρίας. Κάνε κλικ άλλες τρεις φορές και βρίσκεσαι μέσα σε μία σπηλιά, κάτω από το φάρο. Η συνέχεια επί της οθόνης σας...

PC



Για να βλέπεις τα saves σου με τη σειρά, καλό είναι να τα αριθμείς από το 00 έως το 99.



Ακούγοντας την ιστορία του RedJack. Το μόνο που δεν ξέρεις είναι αν είναι αληθινός ή όχι.





Ο θάνατος του περίφημου RedJack.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	94
ΣΕΝΑΡΙΟ	94
ΔΡΑΣΗ	94

94



Επιτέλους ένα πειρατικό adventure... Διαθέτει πολύ καλά αναπτυγμένο σενάριο, εκπληκτικά γραφικά και video sequences, πολύ έξυπνα και δύσκολα puzzles. Ολα θα έμοιαζαν τέλεια, αν δεν υπήρχαν οι ξιφομαχίες, κάποιες από τις οποίες δυστυχώς είναι πάρα πολύ δύσκολες.

DESCENT: FREESPACE THE GREAT WAR

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PCmaster

Εάν ανήκετε στην κατηγορία των gamers που θεωρούν το X-COM: Interceptor το καλύτερο παιχνίδι στο είδος του, τότε μόνο ένα έχω να σας πω: ΠΛΑΝΑΣΤΕ ΟΙΚΤΡΑ, αγαπητοί μου! Γιατί η Interplay αποφάσισε να εισβάλει δυναμικά στο χώρο των space shoot'em up/strategy, παρουσιάζοντας το Descent: Freespace. Και όταν η Interplay προσπαθεί πραγματικά, είναι αποδεδειγμένο ότι πετυχαίνει! Διαβάστε τη συνέχεια και θα δείτε ότι τα λόγια μου θα βγουν αληθινά...

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά

Οφείλω να ομολογήσω πως κι εγώ (όπως και πολλοί άλλοι gamers) διατηρούσα τις αμφιβολίες μου σχετικά με την αξία του παιχνιδιού. Δεκαπέντε λεπτά μετά την εγκατάστασή του όμως, κάθε ενδοιασμός μου είχε εξαφανιστεί. Ηταν ήδη φανερό ότι η Volition (εταιρία ανάπτυξης του παιχνιδιού) είχε κάνει το θαύμα της, και θέλετε να μάθετε ποιο ήταν το μυστικό; Η προσοχή στη λεπτομέρεια...

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΜΕΝΟΥ ΚΑΙ ΑΛΛΑ...

Επειτα από μια εντυπωσιακή (αλλά καθόλου κατατοπιστική) εισαγωγή, βρίσκεστε στο κυρίως μενού του παιχνιδιού. Από εκεί μπορείτε να ξεκινήσετε καινούριες campaign, να συνεχίσετε μία που βρίσκεται ήδη σε εξέλιξη ή να παρακολουθήσετε κάποιες εκπαιδευτικές αποστολές, που στόχο έχουν να σας εισαγάγουν στον τρόπο χειρισμού του παιχνιδιού και να σας μάθουν το interface που θα χρησιμοποιείτε συνεχώς μέχρι να ολοκληρώσετε το game (ή μέχρι να το βαρεθείτε, αν και μου φαίνεται πολύ απίθανο). Ακόμη, από εκεί έχετε πρόσβαση και στα options του Freespace, που, αν και πολλά (αχ, αυτά τα controls), είναι απολύτως απαραίτητο να τα ρυθμίσετε για να επιτύχετε τη μέγιστη απόδοση που μπορεί να σας προσφέρει ο τίτλος, ανάλογα με τις δυνατότητες του PC σας. Τέλος, μπορείτε να επισκεφθείτε το Tech room, προκειμένου να ενημερωθείτε για τις καινούριες εφευρέσεις σε θέματα εξοπλισμού, διαστημόπλοιων και εξωγήινων με τους οποίους έχετε έλθει σε επαφή, κοινώς aliens (εμ τι, ποιους άλλους θα είχαμε για να βγάζουμε τα απωθημένα μας;). Αξιοσημείωτο επίσης είναι το ότι από το Tech room έχετε τη δυνατότητα να επαναλάβετε οποιαδήποτε αποστολή είχατε ολοκληρώσει με επιτυχία στο παρελθόν αλλά και να ξαναδείτε όλες τις cut-scenes που έχουν προβληθεί μέχρι αυτό το σημείο (τα credits τα παραλείπουμε, ποιον ενδιαφέρουν άλλωστε;). Για όλα αυτά μπορείτε να πληροφορηθείτε και από το manual του παιχνιδιού, το οποίο θα μπορούσε να χαρακτηριστεί, αν όχι πλήρες, κατατοπιστικότατο.



DESCENT II vs DESCENT: FREESPACE

Μήπως θυμάστε ένα παιχνιδάκι που βγήκε πριν από λίγα χρόνια ονόματι Descent II; Δεν είχε κάνει τρομερή εντύπωση (πρωτότυπο μεν όχι πολύ προσεγμένο δε), αλλά ο καθένας είχε και ένα καλό λόγο να πει για αυτό. Στην επόμενη έκδοση του παιχνιδιού (το Freespace, ντε!), η Volition αποφάσισε να αλλάξει ολωσδιόλου τη συνταγή και κατά τα φαινόμενα το ένστικτό της ανταμείφθηκε. Εκεί λοιπόν που είχατε συνηθίσει τους κλειστοφοβικούς λαβυρίνθους, τα "μικρά" missiles και τα λιτά γραφικά, τώρα πρόκειται να έρθετε αντιμέτωποι με το αχανές και σκληρό (ειδικά ύστερα από ένα εκνευριστικό game over) διάστημα, τη λεπτομέρεια στο μέγιστο βαθμό και ένα ολόκληρο οπλοστάσιο από πυραύλους για κάθε γούστο και βεληνεκές, που θα γεμίσουν την οθόνη σας με εκρήξεις, αφήνοντάς σας άφωνους. Σίγουρα δεν πρέπει να ξεχνάμε τους προγόνους (π.χ. ποιος θα μπορούσε να ξεχάσει το Dune II), αλλά δεν μπορώ παρά να υποκλιθώ μπροστά στο μεγαλείο του παιχνιδιού και την απόστασή του από τους ανταγωνιστές του είδους (βλ. Interceptor). Το όνομα Descent βρήκε επιτέλους έναν άξιο εκπρόσωπο!



Κάτι λέγαμε για εντυπωσιακά γραφικά...

ΥΠΟΘΕΣΗ, ΠΛΟΚΗ & ΕΛΕΥΘΕΡΙΑ ΚΙΝΗΣΕΩΝ

Οσον αφορά στην υπόθεση του παιχνιδιού, είστε ένας νεοσύλλεκτος πιλότος στο δύσμοιρο (παίζοντας θα καταλάβετε γιατί) starship Galatea, ένα από τα καμάρια του Terran στόλου (σας θυμίζει τίποτα το όνομα μήπως;). Δεν έχετε καμία ένδειξη για το τι συμβαίνει γύρω σας, τι έχει προηγηθεί ή για ποια χρονική περίοδο πρόκειται. Καθώς ξεδιπλώνεται νωχελικά η πλοκή, το μυστήριο λύνεται σιγά-σιγά. Μέσω των briefings πριν από κάθε αποστολή, θα καταλάβετε τελικά ότι η δράση εκτυλίσσεται στο μακρινό μέλλον, όταν οι άνθρωποι έχουν ανακαλύψει την υπερδιαστημική πτήση και έχουν αποικήσει μεγάλο μέρος του Γαλαξία μας. Επίσης, έχουν έλθει σε επικοινωνία και διαμάχη (κλασικά...) με μια άλλη φυλή ονόματι Tasudans. Στην αρχή λοιπόν καλείστε να πολεμήσετε εναντίον των Tasudans. Στη συνέχεια όμως θα μπει και μια άλλη φυλή στο προσκήνιο (λεπτομέρειες δεν δίνω), για να περιπλέξει τα δρώμενα και να τα κάνει πιο ενδιαφέροντα.

Η πράγματι εμπνευσμένη πλοκή μαζί με τα αριστουργηματικά cut-scenes θα σας κάνουν να κολλήσετε στο πληκτρολόγιο και να θέλετε να τελειώσετε την αποστολή μόνο και μόνο για να μάθετε την εξέλιξη. Το πρωτοποριακό είναι ότι, ενώ σας δίνονται ορισμένα primary και secondary objectives, πολλές φορές θα δείτε να είναι αδύνατο να ολοκληρώσετε κάποια από αυτά, είτε εξαιτίας λανθασμένου υπολογισμού των ανωτέρων είτε γιατί φτάσατε τελευταία στιγμή είτε γιατί οι aliens φέρθηκαν πιο έξυπνα από εσάς. Πολλές φορές θα υπάρχουν bonus objectives (σιγά μη σας τα πούνε κιόλας - βάλτε το μυαλό σας και σκεφθείτε!) ή θα αλλάζουν εντελώς τα objectives σας, λόγω των καταστάσεων που προαναφέρθηκαν. Αρκετές φορές θα σας δοθεί η δυνατότητα να τερματίσετε μια αποστολή χωρίς να έχετε ολοκληρώσει ένα ή περισσότερα secondary objectives, αλλά έτσι μπορεί να μη σας διατεθεί κάποιο καινούριο όπλο... Τέλος, αν πετύχετε να φέρετε σε πέρας κάποιο bonus objective ή αν πραγματοποιήσετε μεγάλο αριθμό kills, πιθανότατα θα σας δοθεί κάποιο παράσημο (ή το "αστέρι" του ace, στην περίπτωση των kills)! Ολα αυτά δίνουν την αίσθηση της ελευθερίας στο παιχνίδι, γεγονός που σίγουρα θα σας ικανοποιήσει ιδιαίτερα (και ποιος δεν θα ήθελε να έχει καμιά εικοσαριά παράσημα, να κάνει φιγούρα στην παρέα;).

ΠΕΡΙ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΚΑΙ ΗΧΟΥ Ο ΛΟΓΟΣ...

Είναι λογικό καθώς αυξάνεται η υπολογιστική ισχύς τα παιχνίδια να εξελίσσονται κι αυτά, για να περιλαμβάνουν ό,τι πιο καινούριο υπάρχει από τεχνολογικής άποψης. Το Descent: Freespace, λοιπόν, περιλαμβάνει κι αυτό γραφικά υψηλής τεχνολογίας, κάνοντας πανευτυχείς τους κατόχους 3D επιταχυντών και Pentium II επεξεργαστών.

Εκεί όμως όπου το παιχνίδι διαφέρει από τα υπόλοιπα είναι στο ότι δεν ξεχνά και αυτούς που για διάφορους λόγους έχουν μείνει πίσω. Μέσω του εξελιγμένου Options μενού του, προσφέρει τη δυνατότητα να το προσαρμόσετε στα μέτρα του υπολογιστή σας είτε με τις προεπιλεγμένες από τους κατασκευαστές ρυθμίσεις (σας προτείνονται όταν το setup κάνει auto-detect το hardware σας) είτε με το να επέμβετε οι ίδιοι σε αυτές. Οπως καταλαβαίνετε, το επίπεδο των γραφικών που πρόκειται να δείτε εξαρτάται κατά κύριο λόγο από το

ΕΤΑΙΡΙΑ
Interplay

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Ελάχιστες απαιτήσεις: P133 με 3Dfx ή P166 χωρίς 3Dfx, Win95, 32MB RAM, 240MB descent (ουπς! free space), 8x CD-ROM, DirectX 5
Προτεινόμενη σύνθεση: P200, 32MB RAM, 410MB, 8x CD-ROM, 2MB AGP ή PCI video card, joystick, 3Dfx, Glide ή Direct 3D

ΔΙΑΘΕΣΗ
Από την προσωπική συλλογή του αρχισυντάκτη

ΤΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ ΘΑΝΑΤΟΥ

Δυστυχώς οι προγραμματιστές του παιχνιδιού δεν φρόντισαν να εφοδιάσουν κάθε would-be pilot με τα κατάλληλα όπλα, ώστε να ικανοποιήσουμε τα άκρως σαδιστικά ένστικτά μας - π.χ. με ένα rocket που μόλις συγκρουστεί με το αεροσκάφος να το ακινητοποιεί, εξαπολύοντας ταυτόχρονα 2-3 zerglings για να κατασπαράξουν το απεχθές alien (σημ.: Στο είπα ότι το πολύ το Starcraft κάνει κακό - Vantor). Παρ' όλα αυτά τα ήδη υπάρχοντα όπλα κάνουν το καθήκον τους και με το παραπάνω, όπως θα διαπιστώσετε. Enjoy!



Το πρώτο missile που θα χρησιμοποιήσετε και το πιο άχρηστο...



Πολύ απλό για τα γούστα μου!



Μικρές, απλές, θανατηφόρες σε μεγάλες ποσότητες.



Μπορεί να μην κάνει και τίποτα το σπουδαίο, αλλά δείχνει πολύ cool, ε;



Ρίχνεται ανά τετράδες. Ε, πού θα πάει, κάποια δεν θα βρει το στόχο της;



Ο καλύτερος φίλος του πιλότου. Δεν θα τον αποχωριστείτε ποτέ - ή μάλλον θα τον αποχωρίζεστε (ρίχνετε) συνεχώς!



Δεν του φαίνεται, αλλά είναι ο ιδανικότερος πύραυλος εναντίον μεγάλων starships. Είκοσι από αυτούς και ολοκληρώσατε το final goal.



Ο "πολλά βαρύς" του παιχνιδιού! Αν καταφέρετε να τον εκτοξεύσετε, ο στόχος σας θα μετατραπεί σε άμορφη αστρική ύλη!

πόσες "χήνες" έχετε σκάσει στα καταστήματα της Στουρνάρη! Οι ελάχιστες απαιτήσεις ναι μεν είναι "μικρές" (P133 με 3Dfx, P166 χωρίς), αλλά είναι ευνόητο ότι, αν κόψετε πολλά extras, το αισθητικό αποτέλεσμα δεν θα είναι και το καλύτερο (ή αντάξιο στο παίνεμα που



Αλλο ένα δείγμα των σχεδιαστικών ικανοτήτων της Volition!

έχω κάνει μέχρι στιγμής στο παιχνίδι).

Πάντως, αν είστε τόσο αλαζόνες ώστε να πιστεύετε ότι το σουπερ-μηχάνημά σας μπορεί να αντέξει το Freespace σε όλο του το μεγαλείο, να έχετε υπόψη ότι εγώ σας προειδοποίησα: Θα σας ρουφήξει ΟΛΗ τη virtual memory που θα του δώσετε! Αν δε αυτή είναι μικρότερη από 400MB, θα παρατηρήσετε μειωμένη απόδοση και κολλήματα, όταν θα ακούγονται τα sound effects. You have been warned! Βέβαια όλα αυτά δεν χρειάζεται να σας τρομάξουν. Ελευθερώστε όσο περισσότερο χώρο μπορείτε, κάνετε (προς Θεού!) full install και κλείστε όλα τα memory resident programs, προτού εκκινήσετε το παιχνίδι.

Κατά τα άλλα, τα γραφικά του παιχνιδιού μπορούν να χαρακτηριστούν με δύο και μόνο λέξεις: χάρμα οφθαλμών. Η Volition έχει χρησιμοποιήσει τεχνολογία ανάλογη αυτής του επερχόμενου Messiah, δηλαδή η λεπτομέρεια



Με μυρίστηκαν ότι είμαι αρχάριος και μου έδωσαν να οδηγώ αυτή τη σακαράκα!

των γραφικών ποικίλλει ανάλογα με την απόσταση που έχετε από κάθε αντικείμενο. Για παράδειγμα, προσεγγίζοντας ένα communications station, στην αρχή δεν βλέπετε παρά μόνο ένα τετραγωνισμένο αντικείμενο. Καθώς πλησιάζετε, αρχίζει να παίρνει μορφή και στο τέλος διακρίνετε και τα φώτα του. Φυσικά αυτό είναι θετικότατο στοιχείο, αφού ελαφρύνει κατά πολύ το φορτίο του επεξεργαστή και περιορίζει τις απαιτήσεις. Η λεπτομέρεια στην απεικόνιση των αντικειμένων, ακόμα και όταν κυριολεκτικά βρίσκεστε δίπλα τους, εντυπωσιάζει. Ολα τα αντικείμενα είναι πραγματικά 3D objects, οπότε μπορείτε να πετάξετε δίπλα τους και γύρω τους, για να τα θαυμάσετε και να επαινέσετε τις σχεδιαστικές ικανότητες των προγραμματιστών.

Εκείνο που δεν θα μπορούσε με τίποτα να λείπει από αυτή την ενότητα είναι η αναφορά στα visual effects που διαθέτει το παιχνίδι, τα οποία επίσης είναι ανεπανάληπτα, με αποκορύφωση τις εκρήξεις. Ξεκινώντας από τις ακτίνες laser που διαθέτει το διαστημόπλοιό σας και προχωρώντας στα υπέροχα nebulas που ντύνουν το background, δεν μπορείτε παρά να παρατηρήσετε την ομορφιά που αναδύεται. Οσο για τις εκρήξεις... άλλο πράγμα! Πρέπει να τις δείτε για να τις νοήσετε σε όλο τους το βάθος. Οσο μεγαλύτερο είναι το σκάφος τόσο πιο εκτεταμένη και πιο εντυπωσιακή είναι η έκρηξη. Οταν μάλιστα οι εξωγήινοι ανατινάζουν μια μεγάλη αποικία στο διάστημα, η έκρηξη (γίνεται σταδιακά) πιάνει όλη την οθόνη σας!

Ούτε ο ήχος του παιχνιδιού πρόκειται να σας απογοητεύσει. Από ό,τι φαίνεται, οι προγραμματιστές έκαναν τα πάντα για να μας προσφέρουν έναν όσο το δυνατόν πιο ολοκληρωμένο τίτλο. Τα background music themes είναι ατμοσφαιρικά και δένουν με το όλο περιβάλλον του παιχνιδιού. Η φωνή που σας ενημερώνει στα briefings δεν μπορεί βέβαια να συγκριθεί με τις αντίστοιχες στα strategy της Blizzard (διαφορετική κατηγορία, αλλά το briefing είναι briefing), αλλά το επίπεδό τους είναι σίγουρα πάνω από το μέσο όρο. Τα sound effects που ακούγονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού είναι ιδιαίτερα υψηλού επιπέδου και εναρμονίζονται πλήρως με τη συνολική εικόνα που αφήνει το Freespace.

DESCENT 'H... CONFLICT;

Προσοχή: Εάν στα καταστήματα δείτε ένα κουτί που αντί για "Descent: Freespace" γράφει "Conflict: Freespace", μην το προσπεράσετε νομίζοντας πως πρόκειται για άλλο παιχνίδι. Είναι όντως το καινούριο Descent, απλά στην ευρωπαϊκή έκδοσή του η εταιρία χρησιμοποίησε το όνομα Conflict, χωρίς πάντως να υπάρχουν άλλες αξιοσημείωτες διαφορές ανάμεσα στις δύο εκδόσεις.

GAMEPLAY - MULTIPLAYER

Φτάνουμε λοιπόν στην ουσία. Οπως προανέφερα, φαίνεται ότι οι προγραμματιστές έχουν καταβάλει μεγάλη προσπάθεια για να δημιουργήσουν ένα παιχνίδι πλήρες σε όλους τους τομείς. Είναι εύλογο λοιπόν το ότι και το gameplay θα είναι εξίσου προσεγμένο και μάλιστα ίσως περισσότερο, αφού στην ουσία ο συγκεκριμένος τομέας είναι που διαμορφώνει την τελική γνώμη για την



Is this trouble or what?

αξία του παιχνιδιού. Ετσι, αξίζει σίγουρα να αναφέρουμε το πολύ υψηλό AI (artificial intelligence) των αντιπάλων σας. Οι fighters πάντα εμπλέκονται σε μονομαχίες κατά ομάδες, φέρονται "έξυπνα", κάνουν ελιγμούς και παίρνουν αντίμετρα για να αποφύγουν τους πυραύλους σας (στο βαθμό που τους επιτρέπει βέβαια το επίπεδο δυσκολίας που έχετε καθορίσει από το Options menu). Ακόμη θα τους δείτε να αλληλοκαλύπτονται ή να επιτίθενται ανά δυάδες σε στόχους που δεν καταρρίπτονται (π.χ. εσάς!). Πάντως ένας ace pilot σε επίπεδο Insane (το ανώτατο) είναι πραγματικός πονοκέφαλος για να καταρριφθεί, έστω κι αν διαθέτετε τα πιο εξελιγμένα όπλα κι αυτός... σακαράκα.

Για να μπορέσει λοιπόν ο παίκτης να ανταποκριθεί σε όλες αυτές τις δοκιμασίες, έπρεπε να είναι εξίσου αναπτυγμένο το user interface του παιχνιδιού. Ευτυχώς για μας, κάτι τέτοιο

πράγματι ισχύει. Τα πλήκτρα χειρισμού δεν είναι ό,τι απλούστερο έχετε συναντήσει, αλλά είναι απολύτως αναγκαία για την επιβίωσή σας. Σας επιτρέπουν να έχετε πλήρη έλεγχο του αεροσκάφους σας αλλά και των εξελιγμένων οπλικών συστημάτων. Προσοχή: Τους βασικούς χειρισμούς δεν θα χρειαστεί να τους ελέγξετε, αφού θα φροντίσουν για αυτό οι training missions. Αλλά σε καμία περίπτωση μη νομίσετε πως αυτοί και μόνο φτάνουν. Ισα-ίσα, μετά τις πρώτες και σχετικά εύκολες αποστολές, θα πρέπει να αποδείξετε έμπρακτα πως ξέρετε να χειρίζεστε με ευκολία και δεξιοτεχνία το σκάφος σας, γιατί αλλιώς δεν έχετε καμία ελπίδα επιβίωσης (εντάξει, εκτός αν παίζετε στο Very Easy... σαν δεν ντρέπεστε!).



Η κεντρική οθόνη του παιχνιδιού.

Ακόμη ένα στοιχείο καθοριστικής σημασίας είναι το interface επικοινωνίας σας με τα υπόλοιπα σκάφη (όχι, καμία σχέση με τον πρόγονο του πλυντηρίου!). Πατώντας το πλήκτρο C ανοίγετε το Communications window, μέσω του οποίου σας παρέχεται η δυνατότητα να δώσετε εντολές στα υπόλοιπα φιλικά σκάφη που βρίσκονται στην περιοχή, να καλέσετε το support ship για ανεφοδιασμό και repair (repairs δεν μπορούν να γίνουν στο κύτος, ελληνιστί hull, του αεροσκάφους) ή να ζητήσετε ενισχύσεις, πιέζοντας μόνο ελάχιστους αριθμούς. Πολλές εντολές έχουν ανατεθεί σε συντομεύσεις, για να κάνετε γρήγορα αυτό που θέλετε (π.χ. Shift + C = Cover me).

Τέλος, οι multiplayer δυνατότητες του παιχνιδιού δεν διαφέρουν ιδιαίτερα από τις αντίστοιχες άλλων τίτλων της κατηγορίας, με τη μόνη διαφοροποίηση ότι απαιτείται αρκετά υψηλό bandwidth, ειδάλλως ο υπολογιστής περισσότερο μαντεύει παρά υπολογίζει πού κατευθύνονται τα πυρά σας!

ΠΡΟΣΟΧΗ ΣΤΗ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΑ

Οπως προανέφερα, υπάρχουν ορισμένα στοιχεία στο Descent: Freespace που το κάνουν να ξεχωρίζει. Στοιχεία που μας κάνουν να αποφεύγουμε την παρατήρηση: "Κάτσε, ρε φίλε, τι μας λες; Αυτό το έχουν κι άλλα" και που φανερώνουν πως οι προγραμματιστές του έδωσαν λίγο περισσότερη προσοχή και δεν βιάστηκαν να το κυκλοφορήσουν. Παραδείγματα τέτοια βρίσκονται διάσπαρτα στο παιχνίδι. Το ιδιαίτερα υψηλό AI των αντιπάλων, το εξελιγμένο σύστημα επικοινωνίας, η προσαρμογή των γραφικών ανάλογα με την απόστασή τους από εσάς, η αλλαγή του μενού της κεντρικής οθόνης και του briefer όταν μετατίθεστε από το GTD Galatea στο GTD Bastion, η ενσωμάτωση των training missions στην campaign, τα ατμοσφαιρικότατα cut-scenes και η ειδική διαμόρφωση των objectives (ανάσα), όλα αυτά συνθέτουν μια εικόνα για το παιχνίδι που το κάνει να ξεχωρίζει από τα υπόλοιπα και του επιτρέπουν να αναδυθεί μέχρι την κορυφή του τεράστιου τέλματος των games. Μπράβο στο επιτελείο της Volition, πράγματι το αξίζει...

ΣΥΜΠΕΡΑΙΝΟΝΤΑΣ...

Καταρχήν πρέπει να διευκρινίσω το εξής: Το Descent: Freespace βασίζεται πολύ περισσότερο (αν όχι εξ ολοκλήρου) στις space μάχες παρά στη στρατηγική. Επομένως είναι φανερό ότι μία σύγκριση ανάμεσα σε αυτό και το



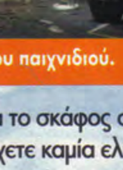
Αυτή την οθόνη θα επισκεφθείτε πολλές φορές, μέχρι να πετύχετε ικανοποιητική απόδοση στον υπολογιστή σας.

X-COM Interceptor θα αδικήσει ένα από τα δύο παιχνίδια - αλλά δεν με νοιάζει καθόλου, για αυτό θα την κάνω! Αν λοιπόν έχετε παίξει και τα δύο, θα δείτε πως το Descent υπερέχει καθαρά στις μάχες, κοινώς dogfights, αφού άλλωστε αυτές αποτελούν το κυρίως μέρος του παιχνιδιού. Αντιθέτως, το στρατηγικό μέρος του, παρ' ότι θα σας φανεί ιδιαίτερα χρήσιμο στις μάχες, υστερεί φανερά έναντι του αντίστοιχου του X-COM. Ετσι, αν θέλετε να αναδείξετε κυρίαρχο έναν από τους δύο τίτλους, τότε θα πρέπει να αποφασίσετε αν σας συναρπάζουν πιο πολύ τα χαώδη dogfights, με τον πανικό και την παράνοια που επικρατεί κατά τη διάρκειά τους, ή αν σας "γεμίζουν" περισσότερο οι πολύπλοκες στρατηγικές κινήσεις και τα μακροπρόθεσμα σχέδια. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

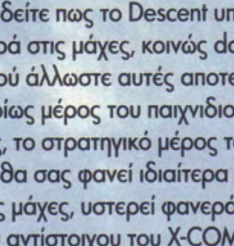
ΓΡΑΦΙΚΑ	97
ΗΧΟΣ	91
GAMEPLAY	98
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	96

96

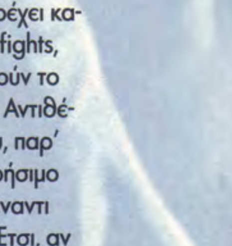


Ενα πολύ αξιόλογο παιχνίδι, που εγγυημένα θα σας ικανοποιήσει με το πλούσιο gameplay, την αμέτρητη δράση, την αινιγματική υπόθεση και την πληρότητα που παρουσιάζει σε όλους τους τομείς. Ενα must have όχι μόνο για τους φανατικούς του είδους αλλά και για καθέναν που θέλει να νιώσει την απόλυτη απόλαυση.

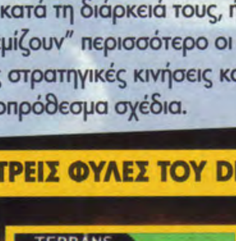
ΟΙ ΤΡΕΙΣ ΦΥΛΕΣ ΤΟΥ DESCENT: FREESPACE



Terrans: Η πιο μαχητική, "έξυπνη" και τεχνολογικά εξελιγμένη φυλή του παιχνιδιού (ναι, το μαντέψατε, σε εμάς αναφέρομαι!).



Vasudans: Ετσι, για να πάρετε μια γεύση της εικόνας που θα αντικρίσετε, αν τολμήσετε να επισκεφθείτε τα γραφεία του "PC Master"!!!



Shivans: Ενα πέπλο μυστηρίου καλύπτει αυτή τη φυλή. Ελάχιστες στενές επαφές έχουν αναφερθεί, ενώ η πρωτοπορία της στον εξελικτικό τομέα θα φανεί από τα πρώτα κιόλας στάδια του παιχνιδιού...

Knights and Merchants

Οσοι έχετε παρακολουθήσει την πορεία του συγκεκριμένου τίτλου της I-Magic θα πρέπει να ομολογήσετε ότι τουλάχιστον σας έχει κινήσει το ενδιαφέρον. Υπόσχεται μεσαιωνική ατμόσφαιρα, πανέμορφα γραφικά και εξαιρετικά δομημένο gameplay. Ανήκοντας κι εγώ στην ανωτέρω κατηγορία, περίμενα το Knights and Merchants με αγωνία. Λάτρης της μεσαιωνικής ατμόσφαιρας γαρ, ετοιμάστηκα για ατέλειωτες ώρες διασκεδαστικού gameplay, όπως μόνο ένα σωστό strategy ξέρει να προσφέρει. Πράγματι, το ίδιο το παιχνίδι δεν με διέψευσε στο ελάχιστο, καταφέρνοντας να με απορροφήσει πλήρως.

του Σωτήρη Μπέλλου



Η οθόνη του κυρίως menu. Προσέξτε τις επιλογές Town και Battle Tutorial. Δείτε τες προτού ξεκινήσετε το παιχνίδι.



Το εφέ του θανάτου κάποιου unit είναι μεν εντυπωσιακό αλλά μάλλον άσχετο με την όλη ατμόσφαιρα.

Τη συνέχεια μπορείτε να τη φανταστείτε. Η γνωστή για κάθε παιχνίδι που ξεχωρίζει από το σωρό. Τα λίγα λεπτά gaming έγιναν ώρες, οι ώρες ημέρες και οι ημέρες... μερόνυχτα (μαύροι κύκλοι στα μάτια, κατανάλωση κουβάδων καφέ κ.ο.κ. - η γνωστή ζωή ενός συντάκτη του "PCM"). Πάντως το σίγουρο είναι πως το Knights and Merchants αποτελεί ένα εξαιρετικό παιχνίδι, έναν τίτλο που δεν πρέπει να διαφύγει της προσοχής σας.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ



Τα briefings έχουν πολύ γέλιο, με τα "thy", τα "thee" και τις λοιπές μεσαιωνικές λέξεις!

ΙΣΤΟΡΙΑ: ΤΟ ΓΝΩΣΤΟ, ΑΓΑΠΗΜΕΝΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ

Βρισκόμαστε στις δύσκολες αλλά παράξενα γοητευτικές εποχές ενός φανταστικού Μεσαίωνα. Το πρώην ακμάζον βασίλειο έχει σχεδόν καταστραφεί, βρίσκεται λίγο πριν από την ολοκληρωτική διάλυση. Οι εχθροί του βασιλιά έχουν "στριμώξει" τους λίγους υπερασπιστές του καλού και είναι έτοιμοι να αποκτήσουν τον πλήρη έλεγχο. Οι καιροί είναι σκοτεινοί, η αβεβαιότητα και η απαισιοδοξία πλανώνται στον αέρα. Η λύση είναι μονόδρομος: ένας ηγέτης! Κάποιος ατρόμητος πολεμιστής, που θα αναλάβει τις τύχες του shattered kingdom και θα το οδηγήσει σε άνθηση για άλλη μία φορά. Στην πορεία του θα αντιμετωπίσει αμέτρητες εχθρικές ορδές και έναν τρομερό στρατό, που αποτελείται από πάνοπλους ιππότες έως και γυμνόστηθους βαρβάρους. Απέναντι σε κάθε είδους δυσκολία θα αντιτάξει κυρίως δύο πράγματα: το οικονομικό μυαλό και την κοφτερή λεπίδα του!

GAMEPLAY

Θεωρητικά το gameplay του K&M δεν ξεφεύγει από τα συνήθη πρότυπα των real time με resources. Η δράση είναι real time, ενώ παράλληλα εκμεταλλεύεστε τις διαθέσιμες πρώτες ύλες και συγκροτείτε τους απαραίτητους στρατούς. Υπάρχουν όμως αρκετές λεπτομέρειες που διαφοροποιούν το gameplay του σε μεγαλύτερο βαθμό από ό,τι ίσως έχετε συνηθίσει.

ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ: ΕΝΑΣ ΟΛΟΚΛΗΡΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

Για άλλη μία φορά θα δημιουργήσετε την απαραίτητη... ορδή από εργάτες, που θα στυλώσουν το οικονομικό οικοδόμημά σας. Τα περισσότερα κτίρια που θα κατασκευάσετε απαιτούν τον κατάλληλο εργάτη ώστε να λειτουργήσουν. Παράλληλα υπάρχουν οι εργάτες-μεταφορείς (serfs), που αναλαμβάνουν να διανείμουν όλα τα παραγόμενα από την αποικία σας υλικά. Η πρώτη έκπληξη είναι πως όλοι οι εργάτες ελέγχονται από τον υπολογιστή! Το μόνο που πρέπει να κάνετε είναι να χτίσετε το κτίριο που επιθυμείτε και να δημιουργήσετε το αντίστοιχο unit. Από εκεί και πέρα, αναλαμβάνει δουλειά από μόνο του! Αμέσως σκέφτηκα πως το AI των εργατών θα παρουσιάσει προβλήματα, μη αφήνοντάς

με να διοικήσω την αποικία μου όπως εγώ θέλω. Κάτι τέτοιο ευτυχώς δεν ισχύει, αλλά και πάλι η απουσία ελέγχου συχνά σας δίνει την αίσθηση πως κάποιος άλλος (βλ. CPU) αποφασίζει για εσάς ερήμην σας. Το δεύτερο που θα διαπιστώσετε με το πέρασμα του χρόνου είναι το τεράστιο βάθος του gameplay όσον αφορά στην οικονομία. Για να αποκτήσετε σχετική εικόνα, θα σας αναφέρω ένα παράδειγμα: Εστω ότι θέλετε να κόψετε μερικά ξύλα. Στο Warcraft 2 ή το Age of Empires θα στέλνατε τους εργάτες σας στα δέντρα, θα δούλευαν για μερικά δευτερόλεπτα και λίγο αργότερα μια ποσότητα ξυλείας θα είχε προστεθεί στο δυναμικό σας. Διαβάστε όμως τι πρέπει να γίνει στο K&M για τον ίδιο σκοπό: Αρχικά θα δημιουργήσετε έναν ξυλοκόπο και το αντίστοιχο κτίριο. Στη συνέχεια αυτός θα αρχίσει τις βόλτες στην εξοχή, κόβοντας
-φυσιολογικά- τα άμοιρα δεντράκια. Αυτά καθ' εαυτά όμως είναι εντελώς άχρηστα! Ετσι, θα πρέπει να χτίσετε ακόμη ένα κτίριο, ας το ονομάσουμε sawmill, που θα επεξεργαστεί τους κορμούς των δέντρων και θα τους μετατρέψει σε ξυλεία! Στη συνέχεια οι serfs αναλαμβάνουν να μεταφέρουν την ξυλεία όπου είναι χρήσιμη - ειδάλλως την τοποθετούν στην αποθήκη (storehouse). Προκειμένου δε να υπάρχουν πάντα δέντρα για κόψιμο, θα δείτε τον ξυλοκόπο σας να αναδασώνει τη γύρω περιοχή! Είναι πράγματι εντυπωσιακό, μια λογική απλή αλλά και τόσο ευφυής ταυτόχρονα. Κάτι ανάλογο ισχύει για όλες τις πρώτες ύλες, που ποικίλλουν αξιοσημείωτα: από φαγητό (η τελική μορφή του είναι ψωμί, λουκάνικα και κρασί) έως και μεταλλεύματα, όπως χρυσό και σίδερο (για το χρήμα και τα όπλα σας αντίστοιχα).

Το παιχνίδι είναι βασισμένο σε μια ολόκληρη οικονομική αλυσίδα. Τίποτα δεν αφήνεται χωρίς αρχή ή κατάληξη, τα πάντα έχουν μια συνέχεια. Και άλλες φορές στο παρελθόν έχουμε παρακολουθήσει την αρχικά μικρή αποικία μας να μεγαλώνει και να γιγαντώνεται σχεδόν εκ του μηδενός. Στο K&M όμως το συναίσθημα που προκαλείται από αυτή την εμπειρία είναι περισσότερο έντονο από ποτέ. Γενικά το... οικονομικό gameplay στηρίζεται σε τρεις αρχές, αυτή που αναλύσαμε και δύο ακόμη: αφ' ενός στο ότι μεταξύ των κτιρίων σας θα πρέπει να μεσολαβούν δρόμοι (φυσικά τους χτίζετε, με κάποιο κόστος σε πέτρα) και αφ' ετέρου στην κακή συνήθεια των υπηκόων σας... να τρώνε. Είτε πρόκειται για τους εργάτες σας είτε για τους πολεμιστές σας, το φαγητό είναι απαραίτητο. Από εκεί και πέρα, το μόνο που θα σας απασχολήσει θα είναι το αρχαιότερο σπορ του ανθρώπου: ο πόλεμος.

Ο ΠΟΛΕΜΟΣ

Για να συγκροτήσετε το στρατό που θα σας δώσει τη νίκη χρειάζεστε τα κατάλληλα όπλα, τα οποία κατασκευάζονται στη βάση σας. Είναι άκρως... μεσαιωνικά και σίγουρα δεν θα ξενίσουν κανένα. Κοντάρια, ξίφη, πανοπλίες δερμάτινες ή μεταλλικές, λόγχες, τόξα, crossbows... όσοι πιστοί, προσέλθετε. Τα πολεμικά units σας παράγονται μεμονωμένα μέσα από δύο κτίρια (αρχικά το Schoolhouse, όπου εκτός των άλλων δημιουργείτε νεοσύλλεκτους, και μετέπειτα ένα είδος Barracks, όπου οι τελευταίοι αποκτούν κάποια ειδικότητα, π.χ. militia), αλλά στη συνέχεια μπορείτε να τα οργανώσετε σε τάγματα (έχουν και τη σημαία τους, παρακαλώ!). Παρ' ότι το παιχνίδι δίνεται σαν παιδικό παραμύθι, οι μάχες είναι άγριες και γεμάτες ένταση. Ιππικό, πεζικό, τοξότες δημιουργούν πραγματικό χαμό. Σε πολλά σενάρια μάλιστα ξεκινάτε μόνο με στρατιωτικές δυνάμεις και συγκρούεστε με τις εχθρικές, σκηνές που συχνά καταλήγουν σε πραγματικές σφαγές. Δείτε τα screenshots, για να διαπιστώσετε περί τίνος πρόκειται.

Αντίθετα με την οικονομία, στις μάχες δεν έχει δοθεί ανάλογη προσοχή κυρίως



Μια τυπική βάση σας.



Αν οι μεγάλοι στρατοί "σας φτιάχνουν", το K&M θα σας καλύψει από κάθε άποψη.



Καταστρέφοντας μια εχθρική βάση και εκτονώνοντας κάθε είδους καταπιεσμένο συναίσθημα (πάρτε τα, άρρωστοι, να ποιος είμαι εγώ κ.λπ.)!

ΕΤΑΙΡΙΑ
INTERACTIVE MAGIC
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 90MHz, Windows 95, DirectX 5.0, 24MB RAM
ΔΙΑΘΕΣΗ
CD Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906

ΜΑΣ ΤΗΝ ΠΕΦΤΟΥΝ ΟΙ ΒΑΡΒΑΡΟΙ

Οχι, δεν κάνουμε καθόλου πλάκα. Στην όγδοη αποστολή θα σας επιτεθεί μια ορδή βαρβάρων... άλλο πράγμα!



Οι γυμνόστηθοι τύποι της φωτογραφίας είναι οι λεγάμενοι (ανάμεσά τους διακρίνετε τον Πατρίκο αλαλάζοντα σε κατάσταση παράκρουσης). Θα δοκιμάσετε να τους σταματήσετε....



...αλλά θα αποτύχετε. Πάντως υπάρχει λύση. Φράξτε όσο πιο γρήγορα μπορείτε την έξοδο της αποικίας σας με πολλά αμυντικά κτίρια και καλή τύχη.

JOIN THE ARMY

Ιδού μερικά από τα πολεμικά units που θα συναντήσετε:



Οι axe fighters είναι οπλισμένοι με τσεκούρι, φορούν leather armour και κρατούν ξύλινη ασπίδα.



Οσο για τους crossbowmen, ένα μόνο σας γράφω: Crossbowmen rule!!!



Οπλισμένοι με ξίφος, οι Swordsmen κρατούν μεταλλική ασπίδα και φορούν μεταλλικό θώρακα.



Αυτό έλειπε, παιχνίδι ονόματι Knights and Merchants και να μην έχει knights! Η ελίτ του παιχνιδιού.



Οπλισμένοι με ακόντια και αρματωμένοι με μεταλλική πανοπλία, οι pikemen αποτελούν μια καλή εμπροσθοφυλακή, ιδίως όταν πίσω τους βρίσκονται οι θανατηφόροι crossbowmen.

από άποψη ρεαλισμού, χωρίς όμως αυτό να σημαίνει ότι δεν προκαλούν συγκινήσεις. Επίσης δεν θα συναντήσετε το Line of Sight ούτε το Fog of War (τουλάχιστον δεν υπήρχαν στην τελική προέκδοση του παιχνιδιού που είχαμε στα χέρια μας, όπου συναντήσαμε μόνο το καθιερωμένο shroud). Βέβαια το τελευταίο δεν το θεωρώ σημαντικό μειονέκτημα, απλώς πιστεύω ότι θα ήταν φρόνιμο να υπήρχαν ανάλογα options, για να καλύψουν όλα τα γούστα.

ΠΕΙΝΑΜΕ!

Οπως αναφέρθηκε, ο στρατός σας έχει την -κάκιστη- συνήθεια να τρώει. Για κάθε unit σας (στρατιώτη ή μη), μια οριζόντια μπάρα στο αριστερό τμήμα της οθόνης περιγράφει την κατάσταση όπου βρίσκεται. Η μπάρα μικραίνει με το πέρασμα του χρόνου, μέχρι ο στρατιώτης σας ή να τραφεί ή να... πεθάνει από την πείνα! Αν επιλέξετε να τον ταΐσετε, θα δείτε πολλούς serfs σας να μπαίνουν στην αποθήκη σας και μετά κουβαλώντας τρόφιμα να κατευθύνονται προς το regiment του, προσφέροντας σε αυτό το απαραίτητο φαγητό! Οι μη στρατιωτικές μονάδες σας τρέφονται σε ένα ειδικό κτίριο (Inn), το οποίο φροντίστε να κατασκευάσετε σε κεντρικό σημείο, για γρήγορη μετάβαση των μονάδων σας από τα υπόλοιπα κτίρια.

INTERFACE - AI

Τα μοναδικά units στα οποία ασκείτε έλεγχο είναι οι στρατιώτες και συγκεκριμένα τα regiments τους, αφού, εφόσον οργανώσετε ένα τάγμα, δεν μπορείτε να χειριστείτε κάθε μονάδα του ξεχωριστά. Υπάρχουν τα τυπικά options για κίνηση, επίθεση, halt και στροφή (wheel left ή right) και ορισμένα άλλα ενδιαφέροντα, όπως αυτό για το φαγητό ή εκείνο για την προσθήκη ή την αφαίρεση στήλης (στο παιχνίδι αναγράφεται ως add ή withdraw line, αλλά πρακτικά πρόκειται περί στήλης) στο regiment. Το interface γενικά δεν παρουσιάζει προβλήματα, είναι right clicked (δηλαδή με δεξί κλικ σε κάποιο σημείο το regiment κατευθύνεται προς τα εκεί) και συνολικά φιλικό. Οσον αφορά στην οικονομία, τρία πλήκτρα στο αριστερό τμήμα της οθόνης ευθύνονται -κυρίως- για τη διοίκηση της αποικίας σας. Σας επιτρέπουν να χτίσετε ένα κτίριο, να καθορίσετε το ρυθμό διανομής ορισμένων πρώτων υλών σε συγκεκριμένα κτίρια και να δείτε τα στατιστικά σας (π.χ. πόσα και τι units έχετε). Το AI σε γενι-



Μια ορδή από sword fighters του εχθρού...



...και άλλη μία από βάρβαρους. Να δω πώς θα τους κερδίσω...

κές γραμμές δεν είναι άσχημο, αλλά συχνά ο υπολογιστής καταφεύγει σε αρκετές χαζομάρες. Ενώ π.χ. θα μπορούσε να σας επιτεθεί και να σας συντρίψει, κάθεται και περιμένει σχεδόν μοιρολατρικά, μέχρις ότου ισχυροποιηθείτε και τον τσακίσετε. Ακόμη, τις περισσότερες φορές επιτίθεται εντελώς άτακτα, με αποτέλεσμα οι μάχες (εφόσον έχετε παραταχθεί σωστά) να μετατρέπονται σε παιχνιδάκι - εκτός από τις περιπτώσεις όπου είστε κατά πολύ outnumbered. Κάτι άλλο που επίσης δεν μου άρεσε είναι η συμπεριφορά των bowmen. Ενώ δηλαδή ο εχθρός είναι σχεδόν μπροστά και εντός του πεδίου βολής τους, ο υπολογιστής "κρίνει" πως δεν τον βλέπουν και το αποτέλεσμα είναι μια ενοχλητική αδιαφορία από μέρους τους. Βέβαια αρκεί ένα μικρό wheel (κοινώς στροφή) προς το μέρος του για να τον δουν και να ανοίξουν πυρ, αλλά το όλο σκηνικό εκνευρίζει μέχρι να το συνηθίσετε.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι ζωγραφιστά και εντυπωσιάζουν με την πρώτη ματιά. Υπέροχα χρώματα, σημαντική λεπτομέρεια, που όμοιά της δεν έχω δει ποτέ ξανά σε strategy, και ένα πανέμορφο 3D σκηνικό ξεχωρίζουν εξαρχής και παρουσιάζουν έναν κόσμο βγαλμένο κατευθείαν από μεσαιωνικό παραμύθι! Το animation επίσης είναι ιδιαίτερα προσεγμένο και οδηγεί τα units σας σε απόλυτα φυσικές κινήσεις. Φανταστείτε για λίγα δευτερόλεπτα έναν μεσαιωνικό κόσμο. Από τη μία έχουμε ένα αγροτικό χωριό:

Οι bakers ζυμώνουν ψωμί, οι serfs μεταφέρουν ξύλο και πέτρα στα προς κατασκευή κτίρια, οι farmers θερίζουν τα χωράφια και πατούν το μούστο για την παραγωγή κρασιού και οι blacksmiths μετατρέπουν το σίδερο και τα κάρβουνα σε όπλα και πανοπλίες. Από την άλλη έχουμε τις μάχες: Οι crossbowmen σπέρνουν τον όλεθρο από απόσταση καθυστερώντας μέχρι να ξαναοπλίσουν, οι axe fighters επιτίθενται με κραυγές, οι lance carriers το ίδιο. Σημαίες, όπλα, άλογα μπλέκονται μέσα σε άγριες πολεμικές σκηνές. Φανταστείτε τώρα τον κόσμο αυτό να αναβιώνει πλήρως και σε real time στις οθόνες σας, ακριβώς όπως τον είχατε πλάσει με τη φαντασία σας... Τα γραφικά δίνονται σε δύο αναλύσεις (800x600 και 1.024x768), ενώ δεν λείπουν τα -σύντομα και μέτρια- videos. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι πετυχημένος, με αρκετό speech (με την απαραίτητη βρετανική προφορά, τα... "thy" και όλα τα συναφή κατά τα briefings) και εφέ που συχνά ζωντανεύουν όσα βλέπετε στην οθόνη σας. Βέβαια, όσο καλά και να είναι τα speeches, δεν πλησιάζουν καν τις καταπληκτικές, παθιασμένες φωνές του -παλαιότερου και με ανάλογο ύφος- Lords of the Realm 2 (ακόμα δεν έχω ξεχάσει το "right between the eyes" των φοβερών και τρομερών crossbowmen). Η μουσική, περιλαμβάνοντας κομμάτια με ύφος που ταιριάζουν σε βάρδους και τροβαδούρους της εποχής, προωθεί το όλο μεσαιωνικό κλίμα, χωρίς όμως να παρουσιάζει κάτι το εξαιρετικό. Το μόνο αρνητικό της έγκειται στο ότι συχνά παραείναι υποτονική. Οι απαλοί τόνοι σίγουρα ταιριάζουν σε εικόνες όπως αυτή της αποικία σας σε εργασιακό οργασμό, αλλά είναι εντελώς εκτός θέματος στις μάχες.



Προσέξτε πόσο όμορφο είναι το 3D σκηνικό.



Οπως πάντα, οι τοξότες είναι δύναμη!

MULTIPLAYER

Οι γνωστές συνδέσεις απαντώνται και στο Knights and Merchants (IPX, TCP/IP, modem και serial), ενώ υπάρχουν δέκα διαθέσιμοι χάρτες. Μικρό νούμερο, τη στιγμή που σε άλλα games κυκλοφορούν σχεδόν άπειροι, αλλά ευελπιστώ σε περισσότερους, που πιθανώς να ανακοινωθούν στη συνέχεια από το site της εταιρίας (www.imagicgames.co.uk). Καλές μάχες!

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Σχεδόν άριστες. Περιέχει ένα από τα λεπτομερέστερα gameplay στον τομέα της οικονομίας για real time (ακόμα και η τοποθεσία των κτιρίων σας έχει τεράστια σημασία!), φανταστικά γραφικά με απίστευτη λεπτομέρεια και units της αγαπημένης



Βέβαια κάτι τέτοιο δεν ισχύει εδώ, αφού τους άφησα ακάλυπτους...

μου μεσαιωνικής εποχής (αν και λόγω Starcraft -κυρίως- και Dominion το έριξα στο... διάστημα). Τα μόνα που το χαλάνε κάπως είναι το αργό gameplay στα σενάρια όπου μπορείτε να χτίσετε (σε ορισμένα ετοιμαστείτε για ολονυχτίες, αφού ούτε πέντε ώρες δεν επαρκούν για να τελειώσουν) και το -αντίθετα- υπερβολικά γρήγορο στους καθαρά πολεμικούς χάρτες. Ο ήχος επίσης θα μπορούσε να είναι καλύτερος, ιδίως κατά τις μάχες.

Συνολικά το Knights and Merchants αποτελεί κάτι περισσότερο από μια αξιόλογη πρόταση. Σας μεταφέρει σε μια άλλη εποχή και διαθέτει εντελώς δικό του κλίμα. Η I-Magic προσπάθησε και πέτυχε να παρουσιάσει ένα εντυπωσιακό strategy, με εκπληκτική υποδομή και λεπτομερές gameplay. Το Knights and Merchants είναι από τα καλύτερα strategy games της χρονιάς. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	82
GAMEPLAY	87
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	86

88



Ειδικά οι φίλοι της μεσαιωνικής εποχής δεν πρέπει να το χάσουν με τίποτα!

ΑΓΡΙΕΣ ΜΑΧΕΣ

Τα σχόλια δικά σας!











iF/A-18E CARRIER STRIKE FIGHTER

Ο νέος και αναμενόμενος εξομοιωτής της Interactive Magic iF/A-18E Carrier Strike Fighter έρχεται να διεκδικήσει κι αυτός ένα κομμάτι από την αχανή αγορά των computer games. Μέσα από αυτό το review θα αποπειραθούμε να δούμε αν άξιζαν ο κόπος της αναμονής του καθώς και το ενδιαφέρον που μας προκάλεσε ύστερα από το σχετικό review ανάγνωστη, το οποίο είχε δημοσιευτεί σε προηγούμενο τεύχος.

του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@eexi.gr
mafg13@hotmail.com

Πράγματι, μόλις αντιλήφθηκα την κυκλοφορία του iF/A-18E, ήθελα πολύ να το πάρω στα χέρια μου και να διαπιστώσω αν η Interactive Magic είχε κάνει κάποια θεαματική αλλαγή στα γραφικά και γενικά στη σχεδίαση του παιχνιδιού, όπως είχε πραγματοποιήσει η Jane's με το F-15 και τους μετέπειτα τίτλους της. Αυτό γιατί δεν με είχαν ικανοποιήσει οι δύο τελευταίες δημιουργίες της, που δεν ήταν άλλες από το iF-22 Raptor και το iF-22 Persian Gulf War, διότι πολύ απλά δεν πληρούσαν τα δεδομένα της νέας εποχής στα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας. Ενα άλλο σημείο που παρουσίαζε επίσης μεγάλο ενδιαφέρον ήταν το γεγονός ότι ο... πρωταγωνιστής είναι ένας τύπος μαχητικού αεροσκάφους, που είχαμε να δούμε από την εποχή του F-18 Interceptor, το οποίο είχε πρωτοεμφανιστεί στην πάλαι ποτέ κραταιά δύναμη που άκουγε στο όνομα Commodore Amiga 500. Φυσικά θα καταλάβατε πως μιλάμε για το F/A-18 Hornet της McDonnell Douglas.

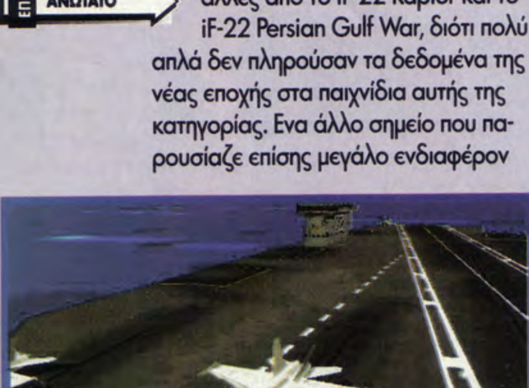
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ



Ακόμα και με 3Dfx, τα γραφικά δεν φτάνουν το επίπεδο άλλων τίτλων.



Η αναπαράσταση του cockpit είναι ακριβής.



Λίγο προτού ανοίξει ο καταπέλτης για την απογείωση.

Εντέλει το iF/A-18 κατέφθασε στην οθόνη του υπολογιστή μου, αν και ο αγαπητός κύριος Κράτσας με ταλαιπώρησε αρκετά μέχρι να με καλέσει για το εν λόγω review. Με μια πρώτη ματιά λίγα στοιχεία έδειχναν να διαφέρουν, όσον αφορά στα γραφικά και τα ηχητικά εφέ, αλλά προτού επέλθει η σχετική απογοήτευση, ήρθα αντιμέτωπος με μια μεγάλη έκπληξη, η οποία δεν περίμενα ποτέ ότι θα συμβεί, αλλά στην ουσία με καθήλωσε μπροστά από τον υπολογιστή για ώρες. Συνεπώς, βολευτείτε στην αναπαυτική πολυθρόνα σας, κρατήστε το "PC Master" στα χέρια και διαβάστε τις επόμενες γραμμές, για να δείτε περί τίνος πρόκειται.

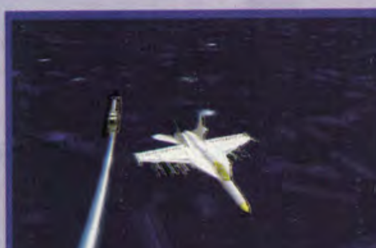
ΕΤΑΙΡΙΑ
INTERACTIVE MAGIC

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 166, 24MB RAM, 8x CD-ROM, 1.024x768 SVGA

ΔΙΑΘΕΣΗ
CD Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906

ΓΡΑΦΙΚΑ

Δεν μπορώ να υποστηρίξω πως τα γραφικά αξίζουν ιδιαίτερης μνείας, αφού δεν έχουν να μας προσφέρουν ό,τι οι τελευταίοι τίτλοι της κατηγορίας, ακόμα και με την προσθήκη της 3Dfx,



Διέλευση πάνω από πλοίο.



Ready for take-off.



Σε σχηματισμό πάνω από το Αιγαίο. Προσέξτε την κακή αναπαράσταση του ουρανού.



Σε όλα τα σημεία του cockpit μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το ποντίκι για να το χειριστούμε.



Πάνω από τα βουνά της Εύβοιας.



Αποψη του cockpit.

με την οποία η απεικόνιση του παιχνιδιού έχει μικρές διαφορές από την αντίστοιχη μιας απλής κάρτας γραφικών. Αυτά τα γραφικά θεωρούνταν ως κορυφαία και με πρωτοποριακά textures πριν από περίπου δύο χρόνια. Την τρέχουσα χρονική περίοδο όμως πολλά δεδομένα έχουν αλλάξει (κάτι που μας έχει γίνει βίωμα άλλωστε), οπότε ίσως καλό θα ήταν οι σχεδιαστές της Interactive Magic να αλλάξουν την engine των γραφικών τους.

Μη σας δημιουργηθεί η εντύπωση πως τα γραφικά δεν είναι όμορφα. Τουναντίον είναι αρκετά καλά. Απλώς προσπαθώ να τονίσω πως θα έπρεπε να είναι κορυφαία, από τη στιγμή που και οι τεχνολογικές δυνατότητες υπάρχουν και σπαταλάμε του κόσμου τα χρήματα για να αναβαθμίσουμε τους υπολογιστές μας με ό,τι καλύτερο μας προσφέρει η αγορά από περιφερειακά, ακριβώς για να απολαύσουμε αυτά τα στοιχεία.

Τα textures των επιφανειών του εδάφους και της θάλασσας είναι ακριβώς όπως και στο iF-22, αρκετά αληθοφανή και εντυπωσιακά. Εξαιρετικά είναι επίσης τα μοντέλα των αεροσκαφών καθώς και αυτά των επίγειων και θαλάσσιων οχημάτων. Ικανοποιητικό είναι και το animation, αν και το scrolling μέσα από το cockpit είναι απότομο. Η απεικόνιση του ουρανού και των νεφών δεν μπορούμε να υποστηρίξουμε πως αρμόζει σε έναν τίτλο που θέλει να θεωρείται από τους καλύτερους στην κατηγορία του. Τα σύννεφα ήταν μια απλή και μονοκόμματη γκρίζα επιφάνεια, ενώ ο ουρανός σε κάποιες περιπτώσεις μου θύμιζε τις ζωγραφιές που έκανα στο δημοτικό. Το ίδιο ισχύει για τις εκρήξεις, που δεν έχουν αλλάξει σε σύγκριση με εκείνες του iF-22, τις οποίες προσωπικά δεν θεωρώ όμορφες και ρεαλιστικές.

Η Interactive Magic είναι η κατεξοχήν εταιρία κατασκευής flight simulators, επομένως οφείλει να δώσει περισσότερη προσοχή στον ευαίσθητο τομέα που λέγεται "γραφικά".

ΗΧΟΣ

Εδώ δεν έχουμε να γράψουμε πολλά, γιατί ο ήχος δεν ξεφεύγει από τη μετριότητα, αν εξαιρέσουμε τα ηχητικά εφέ στα μενού επιλογών, τα οποία -επί τη ευκαιρία- είναι πολύ "έξυπνα". Οι ήχοι επίσης παρέμειναν ίδιοι με τους αντίστοιχους στο iF-22. Σχετικά καλές είναι οι συνομιλίες μεταξύ των πιλότων, οι εκτοξεύσεις των πυραύλων και λιγότερο των εκρήξεων. Από εκεί και πέρα, δεν έμεινα ικανοποιημένος από το ηχητικό σύνολο του τίτλου. Στη μουσική υπήρξε η μεγάλη απογοήτευση, καθώς τα κομμάτια ήταν κακής ποιότητας και μάλιστα midi.



Μια εντυπωσιακή άποψη πριν από την απογείωση.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το iF/A-18E Carrier Strike Fighter δεν είναι δύσκολο στο χειρισμό του. Τα πλήκτρα που απαιτούνται είναι μεν αρκετά (άλλωστε ποιος εξομοιωτής δεν απαιτεί χειρισμό με πολλά πλήκτρα;), αλλά η εξοικείωση με αυτά είναι εύκολη. Εντούτοις πάντα μια πρώτη αναδρομή στο εγχειρίδιο είναι επιβεβλημένη.

Το παιχνίδι ξεκινά με ένα μεγάλο, πραγματικό video, από πλάνα αεροπλανοφόρων κατά κύριο λόγο, αφού εξάλλου ο τίτλος με επιχειρήσεις και αερομαχίες αυτών των σκαφών ασχο-



Πάνω από το Αγιο Ορος.



Σε πτήση με φόντο το μεσαίο "πόδι" της Χαλκιδικής.

λείται. Στη συνέχεια μας μεταφέρει στο κεντρικού μενού επιλογών, το οποίο έχει τη μορφή ενός ναυστάθμου. Αυτός απαρτίζεται από τέσσερα μεγάλα κτίρια, ενώ στο βάθος βρίσκεται το αεροπλανοφόρο Abraham Lincoln, από το οποίο θα πραγματοποιούμε τις επιχειρήσεις.



Η συγκεκριμένη ήταν μια έξυπνη κίνηση της Interactive Magic, αφού έτσι καταφέρνει ως έναν βαθμό να διοχετεύσει στο χρήστη την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Ανάλογα με το ποιο κτίριο θα επιλέξουμε ορίζουμε κάποιες παραμέτρους, για παράδειγμα τον τύπο του multiplayer gaming (TCP/IP, serial link, modem-2-modem), το να περάσουμε από τον simulator για εκπαίδευση και εξοικείωση με το περιβάλλον του cockpit, να διαμορφώσουμε τον προσωπικό μας φάκελο και, τέλος, αν το επιθυμούμε, να ξαναδούμε την εισαγωγή. Εάν πατήσουμε πάνω στο αεροπλανοφόρο, τότε ξεκινάμε για την πραγματική δράση, μέσα από τα δύο campaigns που συνοδεύουν το παιχνίδι. Φυσικά, όσοι θέλουν να πραγματοποιήσουν μία γρήγορη αερομαχία για να διαπιστώσουν τι "ψάρια" πιάνει το F-18, θα βρουν ένα μοντέλο του αεροσκάφους ανάμεσα στα κτίρια και, μόλις το επιλέξουν, θα μεταφερθούν στο cockpit.



Βρε, ΟΥΣΤ!!!

Τα μενού επιλογών εντός του αεροπλανοφόρου έχουν τη μορφή αυτών σε ένα πραγματικό πλοίο. Αν π.χ. είστε έτοιμοι για μια αποστολή, το μενού επιλογών είναι όπως στις σχετικές αίθουσες briefing των αεροπλανοφόρων. Πρόκειται για ένα στοιχείο που συγκαταλέγεται στα θετικά σημεία του iF/A-18.

Η... ΚΡΙΣΗ ΣΤΟ ΑΙΓΑΙΟ

Δανείζομαι τον ανωτέρω τίτλο από το συμπαθές παιχνίδι των εκδόσεων της Γενναδείου Σχολής, γιατί μόνο με αυτές τις λέξεις θα μπορούσα να περιγράψω την έκπληξη που ένιωσα, όταν είδα πως μία από τις δύο campaigns που διαθέτει το παιχνίδι αφορά καθαρά και μόνον σε πολεμικές επιχειρήσεις πάνω από το Αιγαίο Πέλαγος.

Δεν διαβάζετε λάθος, δεν έχει γίνει τυπογραφικό λάθος: Το ένα θέατρο επιχειρήσεων βρίσκεται στο χώρο του Αιγαίου Πελάγους, από το ύψος της Αττικής έως κάποιο σημείο πέρα από τα βόρεια σύνορα και, φυσικά, από το Ιόνιο έως και τη Μικρά Ασία και σημαντικό κομμάτι της Ευρωπαϊκής Τουρκίας.

Ας πάρουμε όμως τα δεδομένα από την αρχή. Οπως προανέφερα, στο iF/A-18E περιλαμβάνονται δύο campaigns, που λαμβάνουν χώρα στον Περσικό Κόλπο και το Αιγαίο Πέλαγος. Οφείλω να ομολογήσω πως μόλις διαπίστωσα την ύπαρξη του δεύτερου ούτε καν ασχολήθηκα με την περίπτωση του πρώτου, αφού είναι γνωστή η αμερικανική εκδοχή για θέματα της ευρύτερης περιοχής του Κόλπου και του Ιράκ πιο συγκεκριμένα. Στη περίπτωση όμως του Αιγαίου το σκηνικό αλλάζει άρδην, διότι πρώτον μας αφορά ως έθνος, δεύτερον έχει μεγάλο ενδιαφέρον η άποψη των Αμερικανών για το τι πιστεύουν πως πρέπει να πράξουν σε ενδεχόμενη ελληνοτουρκική κρίση (αν και οι κυβερνήσεις ήδη ξέρουν τι πρέπει να κάνουν) και τρίτον είναι το πρώτο flight sim ξένης εταιρίας που δημιουργεί τίτλο ο οποίος διαθέτει campaign που αφορά αποκλειστικά στην Ελλάδα (εννοείται και την Αμερική) και το χώρο του Αιγαίου. Μόνο η Digital Integration είχε δημιουργήσει δύο τίτλους (βλ. Apache Longbow και F-16 Falcon) που είχαν campaign για την Κύπρο αλλά όχι για το χώρο του Αιγαίου, κάτι που έχει ιδιαίτερη σημασία.



Το τουρκικό F-16 εν ώρα κατάρριψής του.

Το σενάριο έχει ως εξής: Βρισκόμαστε στον Φεβρουάριο του 2002 και εκείνες τις μέρες επικρατεί μεγάλη ένταση μεταξύ της Ελλάδας και της Τουρκίας με αφορμή την Κύπρο. Κατά μήκος της πράσινης γραμμής σημειώνεται σειρά επεισοδίων και αψιμαχιών ανάμεσα στους Τούρκους και τους Ελληνες στρατιώτες. Αμφότερες οι χώρες πραγματοποιούν πολεμικά συμβούλια και στο λαό επικρατεί κλίμα πολέμου. Ως γνωστόν, η Ελλάδα προσπαθεί να αποφύγει και να αποκλιμακώσει την ένταση. Αλλά τα επεισόδια είναι πολύ σοβαρά και στο ελληνικό κοινοβούλιο υπάρχει μερίδα εθνικιστών, οι οποίοι τελικά καταφέρνουν να πείσουν τη Βουλή για την ανάγκη αποστολής μεγάλης στρατιωτική δύναμης στη Μεγαλόνησο, με αφορμή το γεγονός της παρουσίας διευρυμένου όγκου τουρκικών δυνάμεων. Πράγματι, η Ελλάδα μετέφερε στην Κύπρο το μεγαλύτερο μέρος των δυνάμεών της, αφήνοντας σχεδόν ανυπεράσπιστα τα σύνορα στον Εβρο αλλά και τα νησιά του Βορειοανατολικού Αιγαίου.



Ποιος είπε πως η ελληνική αεροπορία είναι παντελώς απούσα;

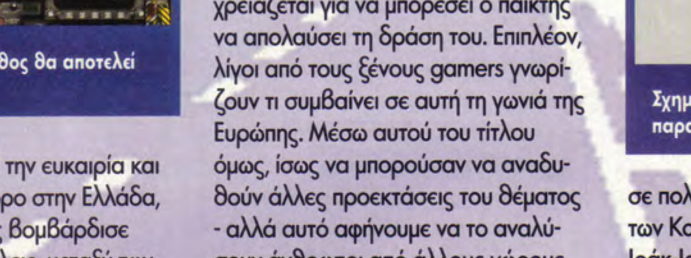


Σε λίγο το F-4 στο βάθος θα αποτελεί παρελθόν...

Η Τουρκία άδραξε την ευκαιρία και εισέβαλε από τον Εβρο στην Ελλάδα, ενώ η αεροπορία της βομβάρδισε πολλές ελληνικές πόλεις, μεταξύ των οποίων και τη Θεσσαλονίκη. Παράλληλα έκανε αιφνιδιαστική επίθεση στις ελληνικές δυνάμεις στην Κύπρο, καταφέροντάς τους καίρια πλήγματα και καταστρέφοντας το σύνολο της ελληνικής πολεμικής αεροπορίας. Μάλιστα η προέλαση των Τούρκων ήταν τόσο μεγάλη, ώστε από την Εύβοια έφτασαν μέχρι τη Λαμία, έχοντας ήδη καταλάβει όλα τα νησιά του Βόρειου Αιγαίου. Μοιραία η ελληνική πλευρά ζήτησε τη βοήθεια του ΝΑΤΟ, του ΟΗΕ και της ΔΕΕ, για να τη βοηθήσουν στην αντιμετώπιση της τουρκικής απειλής. Σε αυτό το σημείο εμφανίζονται οι πάντα "καλοί" Αμερικανοί, που για ακόμα μία φορά έρχονται να παραστήσουν το χωροφύλακα, να βγάλουν το φίδι από την τρύπα και να τιμωρήσουν τον "κακό".

Το πολιτικό υπόβαθρο του σεναρίου στηρίζεται εν μέρει στην πραγματικότητα. Δεν παύει όμως να είναι υπερβολικό όσον αφορά στην ποιότητα και την αξιοπιστία των ελληνικών ενόπλων δυνάμεων. Προσωπικά δεν ένιωσα άνετα, όταν είδα σχεδόν ολόκληρη την Κεντρική και Βόρεια Ελλάδα με κόκκινα στίγματα, τα οποία αντιπροσώπευαν τις τουρκικές δυνάμεις. Ούτε είναι δυνατόν να πιάνονταν τόσο "αδιάβαστοι" οι Ελληνες επιτελείς, ώστε να άφηναν ολόκληρη την υπόλοιπη χώρα ανυπεράσπιστη. Βέβαια δεν παύει να είναι ένα παιχνίδι για υπολογιστές, και το στοιχείο της υπερβολής χρειάζεται για να μπορέσει ο παίκτης να απολαύσει τη δράση του. Επιπλέον, λίγοι από τους ξένους gamers γνωρίζουν τι συμβαίνει σε αυτή τη γωνιά της Ευρώπης. Μέσω αυτού του τίτλου όμως, ίσως να μπορούσαν να αναδυθούν άλλες προεκτάσεις του θέματος - αλλά αυτό αφήνουμε να το αναλύσουν άνθρωποι από άλλους χώρους.

Μέσα από τα cockpits των υπερσύγχρονων F-18 καλούμαστε να πολεμήσουμε και να εκδιώξουμε τον εχθρό, ο οποίος έχει στρογγυλοκαθίσει στην ελληνική ενδοχώρα. Το εντυπωσιακό στοιχείο είναι η ακριβής αναπαράσταση των τοποθεσιών στο χάρτη με τις σωστές ονομασίες τους. Αλλά και μέσα στο παιχνίδι ο χρήστης πείθεται πως πετά πάνω από την Ελλάδα, αν εξαιρέσουμε κάποια υπερβολικά χιονισμένα σημεία. Οπως προανέ-



φερα, οι επιχειρήσεις γίνονται από το αεροπλανοφόρο Abraham Lincoln, αναλαμβάνοντας αποστολές βομβαρδισμού ή συνοδείας και περιπολίες για εχθρικά αεροσκάφη ή πλοία. Εδώ να τονίσουμε πως στις αποστολές δεν συναντάμε ιδιαίτερη ποικιλία. Αρκετές μάλιστα θα τις επαναλάβουμε αρκετές φορές, με μόνη διαφορά το δρομολόγιο που θα ακολουθήσουμε. Οι μάχες όμως δεν είναι καθόλου εύκολες και θα χρειαστεί να επιστρατεύσουμε πολλή από τη δεξιοτεχνία μας, για να μπορέσουμε να τις βγάλουμε σε πέρας. Αυτό συνεπάγεται έντονη δράση και την αδρεναλίνη να βρίσκεται σε υψηλά επίπεδα, διότι, εάν τα πάμε καλά, μας περιμένουν μετάλλια και προαγωγές.

Για εμάς τους Ελληνες είναι μια campaign διαφορετική από τις άλλες, καθώς οι εταιρίες μάς έχουν συνηθίσει σε πολέμους εναντίον των Ρώσων και των Κορεατών παλαιότερα και των Ιράκ-Ιράν ή της Λιβύης τώρα. Το ευχάριστο είναι πως επιτέλους, έστω και σε παιχνίδι υπολογιστή, κάποιος δείχνει ποιος είναι εκείνος που δεν προτιμά την ειρήνη και επιθυμεί την αποσταθεροποίηση της περιοχής (όπως λένε και οι πολιτικοί μας - ω, ναι!).



Διέλευση πάνω από τη βάση της Νέας Αγχιάλου.



Σχηματισμός από ελληνικά F-4E... με λανθασμένη παραλλαγή!

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Το iF/A-18E Carrier Strike Fighter δεν έχει μεγάλες διαφορές από το iF-22, και αυτό φαίνεται και από το γεγονός ότι στις ανωτέρω γραμμές συνεχώς αναφέρομαι στις ομοιότητες των δύο τίτλων. Πιστεύω πως τα γραφικά έπρεπε να είχαν σχεδιαστεί κατά πολύ καλύτερα. Το ίδιο πιστεύω και για τους ήχους, που δεν με ικανοποίησαν καθόλου. Ο χειρισμός και το gameplay δεν κινούνται σε άσχημα επίπεδα, η δε campaign του Αιγαίου ήταν μια ευχάριστη πινελιά, που ίσως αποτελέσει αφορμή για την απόκτηση του τίτλου. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	72
GAMEPLAY	88
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	80

77



Εάν είχαν προσεχθεί λίγο περισσότερο τα γραφικά και ο ήχος, και σε συνδυασμό με την campaign του Αιγαίου, τότε θα μιλούσαμε για ένα εκπληκτικό flight simulator.



HEART OF DARKNESS

Πριν από περίπου τέσσερα χρόνια είχε πέσει στα χέρια μου ένα αγγλικό περιοδικό που είχε αφιέρωμα σε ένα επερχόμενο arcade-adventure παιχνίδι, το οποίο επρόκειτο να φέρει την επανάσταση στο τότε στερέωμα. Απίστευτα γραφικά, εκπληκτικός ήχος, εξαιρετικά cinematics ήταν μόνο μερικά από τα νέα στοιχεία που θα ενσωμάτωνε, ενώ τα μέχρι τότε δείγματα δουλειάς ήταν πράγματι εξωπραγματικά για την εποχή. Το όνομα αυτού; HEART OF DARKNESS. Αναμέναμε, λοιπόν, όλοι με κομμένη την ανάσα την κυκλοφορία του.

ΕΤΑΙΡΙΑ
INFOGRAMES
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
WINDOWS 95/98, 486 DX2/66, 16MB RAM, 1MB SVGA, DIRECTX, 2x CD-ROM, 84MB HDD
ΔΙΑΘΕΣΗ
Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35, τηλ.: 3841826

του Βαγγέλη Παλάντζα

Ομως οι μήνες πέρασαν, ο χρόνος έφυγε και μετά άλλα δύο χρόνια χωρίς να γράφεται ούτε να ακούγεται λέξη για το HOD. Στο μεταξύ είχαν έρθει οι Pentium και οι τρισδιάστατες κάρτες γραφικών και ένα νέο κύμα παιχνιδιών ξεπρόβαλε, με γραφικά υψηλών αναλύσεων, 16 bit χρώμα και φυσικά νέα θεματολογία. Κανείς δεν έδινε πια σημασία σε platform adventure games. Οταν λοιπόν στις αρχές του '98 η Amazing Studios ανακοίνωσε τελικά την κυκλοφορία του HOD μέσα στο καλοκαίρι, πολλοί το θεώρησαν αστείο, άλλοι αθεράπευτα ρομαντικό και άλλοι το αντιμετώπισαν με δυσπιστία. Οταν όμως έφτασε στα χέρια μας, τίποτα δεν μπορούσε να κρύψει τη συγκίνησή μας.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ





ΣΕΝΑΡΙΟ

Ο Andy, ένα πανέξυπνο αλλά και ζωηρό νεαρό αγόρι, τελειώνοντας το σχολείο του πηγαίνει στο πάρκο με τον αγαπημένο του σκύλο Wisky. Τότε γίνεται έκλειψη Ηλίου και κατά τη διάρκειά της ο σκύλος εξαφανίζεται. Ο "άρχοντας του σκότους" (όχι ο γνωστός μας Διάβολος αλλά κάποιος δευτεροκλασάτος) έχει απαγάγει το σκύλο και τον κρατά όμηρο. Ο Andy δεν χάνει χρόνο και αποφασισμένος να βρει τον αγαπημένο φίλο του επιστρέφει στο σπιτάκι που έχει φτιάξει πάνω στο δέντρο, δίπλα στην αυλή του σπιτιού του. Εκεί αποφασίζει να εκτοξευτεί με το υπερδιαστασιακό σκάφος του(!) και οπλισμένος μόνο με το τουφέκι ηλεκτρομαγνητικών παλμών(!) ξεκινά προς αναζήτηση του χαμένου φίλου του. Οπως καταλαβαίνετε, η υπόθεση δεν επιδέχεται κριτική - άλλωστε δεν περιμέναμε και



τίποτα πιστευτό!

Ολα τα προαναφερθέντα διαδραματίζονται στο εισαγωγικό video του παιχνιδιού με τρόπο κινηματογραφικό και ιδιαίτερα προσεγμένο. Μάλιστα εδώ εντοπίζεται ένα από τα κύρια χαρακτηριστικά του HOD. Ολη η περιπέτεια είναι εμπλουτισμένη με σκηνές video που δένουν θαυμάσια με το κυρίως παιχνίδι και προσδίδουν ανάλογη ατμόσφαιρα στην υπόλοιπη δράση.



θυμηθώ πότε είχε γίνει το τελευταίο review σε παιχνίδι με παρόμοιες απαιτήσεις, αλλά πρέπει να ήταν πριν από πολύ καιρό. Το γεγονός αυτό έχει τα υπέρ και τα κατά του! Επιτέλους, όλοι εσείς που έχετε ένα πιο παλιό PC μπορείτε να απολαύσετε ένα παιχνίδι χωρίς να στερείστε τίποτα. Από την άλλη πάλι, όλοι εσείς που έχετε ξοδέψει ένα σωρό χρήματα στο χτίσιμο μιας PC-παιχνιδομηχανής βλέπετε τα χρήματά σας να πηγαίνουν χαμένα. Συμβουλή για τους δεύτερους: Μετά το HOD βάλτε το Quake II ή το Unreal και αμέσως θα φύγουν αυτές οι σκέψεις!

Εχουμε να κάνουμε λοιπόν με γραφικά στις δύο διαστάσεις, χωρίς scrolling αλλά με εναλλαγή της οθόνης. Περίπου όπως το Flashback (για όσους θυμούνται εκείνο το εκπληκτικό γαλλικό παιχνίδι). Τα backgrounds είναι ποικίλα, αφού περιπλανιέστε σε οκτώ διαφορετικούς κόσμους, και όμορφα σχεδιασμένα παρά την απουσία



Αυτό το κράνος είναι ωραίο ορεκτικό.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Με το τέλος της εισαγωγικής σκηνής περνάτε στο κυρίως παιχνίδι όπου... ωχ, κάτι δεν πάει καλά. Μήπως ξεχάσατε να βάλετε υψηλή ανάλυση, μήπως το παιχνίδι δεν βρήκε τη 3D κάρτα σας ή μήπως δεν έχετε αρκετή μνήμη; Οχι, αγαπητοί μου φίλοι, μην ψάχνετε άδικα ανάμεσα σε σελίδες manual και δισκέτες οδηγών. Δεν πρόκειται να τρέξει σε υψηλή ανάλυση ούτε να βρει την τρισδιάστατη κάρτα σας! Γιατί; Απλώς δεν υποστηρίζει τίποτε από τα δύο! Ναι, όσο απίστευτο και να ακούγεται, το HOD τρέχει σε ένα 486 με 16RAM και 1MB μνήμη κάρτας γραφικών! Δεν μπορώ να





Οταν σας περικυκλώνουν, βάλτε το στα πόδια!

υψηλής ανάλυσης. Βράχια, δάση, βλάστηση, ποτάμια, υποβρύχιες σπηλιές, κοχλάζουσα λάβα, όλα είναι σχεδιασμένα στην εντέλεια με όσο το δυνατόν περισσότερες αποχρώσεις. Στην προσπάθειά τους να παραστήσουν το περιβάλλον με τη μεγαλύτερη δυνατόν αληθοφάνεια, οι προγραμματιστές έχουν προσθέσει ειδικά εφέ, όπως η διάθλαση της εικόνας στις υποβρύχιες σκηνές ή στα κομμάτια με λάβα. Επίσης, υπάρχουν αρκετές pre-rendered σκηνές, όπου τα backgrounds αλληλεπιδρούν με τη δράση, όπως η έκρηξη του σκάφους σας, η κατολίσθηση των βράχων ή η κατάρρευση των τοιχωμάτων μιας σπηλιάς.

Το animation είναι εξίσου προσεγμένο. Μεγάλη βαρύτητα έχει δοθεί



ΤΑ ΕΠΙΠΕΔΑ ΤΟΥ HEART OF DARKNESS



1. Canyon of Death
Το απόκρημνο φαράγγι.



2. Swamplands
Επικίνδυνοι βάλτοι.



3. Magic Lake
Η μαγική λίμνη κρύβει μέσα της ένα μυστικό.



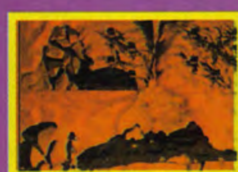
4. Space Island
Μάχη στο νησί των ιθαγενών.



5. Rivers of Fire
Η θερμοκρασία ανεβαίνει επικίνδυνα.



6. Caverns of Doom
Στις σπηλιές θα αναζητήσετε τη μαγική πέτρα.



7. Into the lair
Στην κρυψώνα των σκιών.



8. Heart of Darkness
Στην "καρδιά" του σκότους.



Αυτό και αν είναι απολίθωμα!

στη φυσικότητα των κινήσεων των χαρακτήρων. Ειδικά ο κεντρικός ήρωας διαθέτει ένα πλουσιότατο σύνολο κινήσεων: Περπατά στις μύτες, τρέχει, πηδά, μπουσουλά, σκαρφαλώνει, κολυμπά, πιάνεται από τα τοιχώματα, σπρώχνει βράχια... Παρόμοια σύνολα κινήσεων έχουν και οι εχθροί, αν και σε μικρότερο βαθμό, όπως άλλωστε ήταν φυσικό. Στο σημείο αυτό πρέπει να τονίσουμε ότι παρά την ποικιλία στην κίνηση, τα καρέ της τελευταίας δεν είναι ιδιαίτερα πολλά,





Ο μικροκαμωμένος αυτός τύπος είναι μεγάλος μπελάς.

στερώντας το παιχνίδι από ανάλογη ομαλότητα. Οχι ότι αυτό είναι ιδιαίτερα ενοχλητικό, απλώς οι Γάλλοι μας είχαν συνηθίσει σε πολύ υψηλά FPS. Για παράδειγμα, το Flashback διέθετε πολύ περισσότερα καρέ κίνησης και γι' αυτό έδινε μία απαράμιλλη αίσθηση ομαλότητας. Το HOD όμως παίρνει άριστα στον τομέα της φυσικότητας. Προσέξτε ιδιαίτερα τις κλίσεις του σώματος του κεντρικού ήρωα, οι οποίες είναι ανάλογες της κίνησής του. Για παράδειγμα, ο τρόπος που πιάνεται καθώς πηδά από τοίχο σε τοίχο ή όταν πέφτοντας αρπάζεται από κάποια άκρη και σταματά το πέσιμό του είναι δείγματα της άριστης δουλειάς που έχει γίνει στο συγκεκριμένο τομέα.

Συνεπώς, είναι πολύ δύσκολο να αγνοήσει κάποιος όλα τα παραπάνω χαρακτηριστικά των γραφικών του HOD. Εξίσου δύσκολο όμως είναι να



Η "καρδιά" του σκότους.

παραμερίσει την έλλειψη υψηλής ανάλυσης. Τα γραφικά του μπορεί να θεωρούνταν τέλεια πριν από μερικά χρόνια, σήμερα όμως δεν μπορούν να κριθούν με κριτήρια του χθες. Οσο καλή δουλειά και να έχει γίνει, το αποτέλεσμα δεν μπορεί παρά να χαρακτηρισθεί ελλιπές. Σε μια εποχή που όλοι ζητούν υψηλότερες αναλύσεις γραφικών και τα περισσότερα παιχνίδια έχουν ως χαμηλότερη ανάλυση την 640x480, το HOD φαντάζει μοναχικός σταυροφόρος. Ενας ρομαντικός ηλεκτρονικός Δον Κιχώτης που αναζητά τα μεγαλεία του παρελθόντος.

Ξεπερνώντας το κομμάτι των γραφικών ερχόμαστε σε εκείνο του ήχου που χωρίζεται σε δύο σημεία: τα ηχητικά εφέ και τη μουσική. Και εδώ το HOD παρουσιάζει διπλή προσωπικότητα. Τα εφέ δεν είναι κάτι το ιδιαίτερο και μάλιστα συχνά χαρακτηρίζονται εκνευριστικά. Κατά τη διάρκεια της δράσης δεν υπάρχει μουσική, γεγονός που μας ξένισε και μας οδήγησε στο να επιλέξουμε κάτι από το ραδιόφωνο που βρισκόταν δίπλα μας! Στα διάκενα της δράσης όμως (δηλαδή στις βιντεοσκοπημένες σκηνές) τα πράγματα αλλάζουν, καθώς μπορούμε να απολαύσουμε τη συμφωνική του Λονδίνου σε μία ολοκληρωμένη πρωτότυπη σύνθεση του Bruce Broughton. Δεν είναι υπερβολή να πούμε ότι η μουσική του HOD μπορεί να σταθεί άνετα ως soundtrack κινηματογραφικής ταινίας. Είναι με διαφορά ό,τι πιο ολοκληρωμένο έχει εμφανιστεί σε ηλεκτρονικό παιχνίδι, με εξαίρεση ίσως τη σειρά Starwars της LucasArts. Δεν είναι δα μικρό πράγμα να ακούς περισσότερα από πενήντα μουσικά όργανα σε μία συμφωνική πανδαισία που παρόμοιά της δύσκολα συναντάμε σήμερα στις κινηματογραφικές αίθουσες. Μία αληθινά απροσδόκητη έκπληξη που μας ενθουσίασε.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΜΑΖΙ ΤΟΥ

Το στοιχείο που πάντα βαραίνει περισσότερο στη βαθμολογία ενός παιχνιδιού είναι το gameplay. Το HOD παρουσιάζει ένας είδος ξεχασμένο με το πέρασμα του χρόνου. Είχαμε συνηθίσει σε 3D shoot'em up πρώτου και τρίτου προσώπου, real-time και turn based strategy games, αλλά πολύ καιρό είχαμε να ακούσουμε τον όρο platform arcade - adventure. Για όσους δεν θυμούνται, στην κατηγορία αυτή συγκαταλέγονται παιχνίδια δράσης στα οποία ελέγχετε έναν ήρωα σε δισδιάστατο περιβάλλον, αντιμετωπίζοντας εχθρούς αλλά και γρίφους. Βέβαια, οι γρίφοι εδώ είναι ιδιαίτερα περιορισμένοι και επαναλαμβανόμενοι, συνεπώς το adventure στοιχείο περνά σε δεύτερη μοίρα.

Καλό θα είναι στο σημείο αυτό να δώσουμε τον αριθμό των ζωών που έχετε στη διάθεσή σας για την εκπλήρωση της αποστολής σας: Απειρες! Ναι, πολύ καλά διαβάσατε, άπειρες! Οχι, δεν είναι αστείο, αγα-





Στο στόμα του... ερπετού.

πητοί φίλοι, ούτε οι Γάλλοι προγραμματιστές τρελάθηκαν. Απλώς η δομή του HOD είναι τέτοια που σκοπός σας δεν είναι να μείνετε ζωντανοί, αλλά απλώς να περάσετε στην επόμενη οθόνη. Στο παιχνίδι θα συναντήσετε στρατιές των δυνάμεων του σκότους, έτοιμες να σας κατασπαράξουν στο πρώτο λάθος. Σκοτεινά πλάσματα που κινούνται ταχύτατα στην ξηρά και ευέλικτα στον αέρα, τεράστια αραχνοειδή, επικίνδυνα σκουλήκια που σας αρπάζουν μέσα από τα τοιχώματα, ρομποτικά τέρατα που πολλαπλασιάζονται όταν τα χτυπάτε και ο ίδιος ο αρχηγός των σκιών... Εκτός από τα όντα, και οι ίδιες οι σκιές μπορεί να σας κάνουν κακό, αν δεν προσέξετε. Το περιβάλλον λοιπόν αποτελεί ένα επιπλέον εμπόδιο, καθώς οι σκιές παραμονεύουν παντού!





Το Space Island είναι ένας κόσμος γυρισμένος ανάποδα.

Δυστυχώς, όλο το παιχνίδι είναι επαναλαμβανόμενο. Οι ενέργειες που κάνετε επαναλαμβάνονται συνεχώς και στους οκτώ διαφορετικούς κόσμους, χωρίς να υπάρχει στοιχείο διαφοροποίησης. Οταν είδαμε για πρώτο φορά το demo του HOD εντυπωσιαστήκαμε από το γεγονός ότι επέστρεφε ένα ξεχασμένο είδος στη σημερινή βιομηχανία παιχνιδιών και περιμέναμε να δώσει πολύ περισσότερα στοιχεία. Τώρα, έχοντας τελειώσει το παιχνίδι, νιώθουμε γελασμένοι από το demo, καθώς η ολοκληρωμένη έκδοση δεν είχε να προσφέρει τίποτα πιο σημαντικό. Οι πράγματι όμορφες βιντεοσκοπημένες σκηνές δεν καταφέρνουν να υπερισχύσουν της γενικής μονοτονίας, ενώ ακόμα και το μέγεθος του παιχνιδιού δεν είναι αρκετό για να ικανοποιήσει τον παίκτη. Εδώ βρίσκεται ακόμα μία παγίδα στην οποία έπεσαν οι Γάλλοι σχεδιαστές: Σχεδίασαν ένα παιχνίδι που, αν και σε διάρκεια δεν μπορεί να χαρακτηριστεί μικρό, αυτό καθαυτό το μέγεθός του, αν μετρηθεί σε αριθμό οθονών, δεν είναι ιδιαίτερα μεγάλο. Απλώς το είδος του gameplay που επιλέχθηκε υποχρεώνει τον παίκτη να περάσει από τις ίδιες οθόνες πολλές φορές, δίνοντάς του την αίσθηση μιας πλασματικής ποσότητας.



Στο multiplayer μέρος ο τίτλος αποτυγχάνει παταγωδώς, καθώς απλούστατα δεν το υποστηρίζει.

ΤΕΛΙΚΑ ΤΙ;

Είναι κρίμα μία προσπάθεια τεσσάρων χρόνων να μην έχει το αναμενόμενο αποτέλεσμα. Δεν είμαστε σε θέση να ξέρουμε ποιοι ακριβώς ήταν οι λόγοι που οδήγησαν σε αυτή την καθυστέρηση, αλλά σίγουρα δεν επέδρασαν θετικά στο τελικό προϊόν. Θα έλεγε κάποιος ότι το HOD είναι το παιχνίδι που ξέχασε ο χρόνος, για να παραφράσουμε τίτλο γνωστής κινηματογραφικής ταινίας. Κρίνοντας από αυτό το αποτέλεσμα, θα ευχόμαστε το HOD να μην είχε κυκλοφορήσει. Τουλάχιστον προτού κάνει την εμφάνισή του στα ράφια ήταν ένας θρύλος. Πλέον είναι απλώς παρελθόν.

PC





Κρατήστε την αναπνοή και το φόβο σας.



Ο Andy μένει κατάπληκτος.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	72
ΗΧΟΣ	95
GAMEPLAY	61
ΑΝΤΟΧΗ	69

69



Πριν από μερικά χρόνια ίσως να σκόραρε παραπάνω!

STRATEGY

POLICE QUEST SWAT 2

Λίγα χρόνια μετά την πρώτη -και αποτυχημένη- προσπάθεια της Sierra να μεταφέρει στις οθόνες μας τη δράση του πασίγνωστου Swat, ξεκινά μια προσπάθεια βελτίωσης της εικόνας του ομώνυμου project, με την -καθόλου πρωτότυπη- επωνυμία Swat 2. Δεχόμενο την κατάλληλη διαφήμιση, το Swat 2 έγινε -όπως αναμενόταν- "hit", μήνες προτού κυκλοφορήσει. Οταν μάλιστα εμφανίστηκε το demo, περισσότεροι από 150.000 (!) χρήστες έσπευσαν να το κατεβάσουν μέσα σε τρεις μόλις εβδομάδες! Καταλαβαίνετε λοιπόν πως έχουμε στα χέρια μας ένα ηχηρό όνομα. Ας δούμε αν και πόσο αξίζει...

Του Σωτήρη Μπέλλου

Η βασική δομή του παιχνιδιού είναι η εξής: Αναλαμβάνετε την ηγεσία του Swat τμήματος του Los Angeles Police Department (LAPD) και καλείστε να εκπληρώσετε μια σειρά από επικίνδυνες αποστολές. Το σενάριο μέχρι εδώ ήταν λίγο πολύ αναμενόμενο. Το Swat 2 όμως σας δίνει τη δυνατότητα να παίξετε και από την πλευρά των κακών οπότε ελέγχετε μια τρομοκρατική οργάνωση ονόματι Five Eyes. Γιατί συμβαίνει αυτό; Διότι, όπως αναφέρουν και οι υπεύθυνοι του παιχνιδιού, παίζοντας με τους κακούς έχει περισσότερη πλάκα!

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

SWAT 2: ΔΟΥΛΕΙΑ ΜΕ ΥΠΟΔΟΜΗ

Το Swat 2 είναι ένας τίτλος που καθιστά σαφές ότι έχει δουλευτεί πολύ. Οι προγραμματιστές του θέλησαν πρωτίστως να δώσουν αυξημένο ρεαλισμό στο gameplay και, σε γενικές γραμμές, το πέτυχαν (χωρίς να λείπουν όμως κάποιες παραφωνίες). Προκειμένου να επιτευχθεί ο ανωτέρω σκοπός, οι γνώσεις και η εμπειρία του Daryl Gates (πρώην αρχηγός του LAPD) και άλλων μελών του τμήματος Swat κρίθηκαν απαραίτητες και, φυσικά, τις εκμεταλλεύτηκαν σε μεγάλο ποσοστό. Το όλο project, τουλάχιστον κατά τις αναφορές των συντελεστών του, ολοκληρώθηκε έπειτα από μεγάλο χρονικό διάστημα σκληρής δουλειάς και υπομονής.



Αν οι μονάδες σας δράσουν επιτυχημένα, βραβεύονται με μετάλλια!

Μπορεί τα προαναφερόμενα να ηχούν λίγο σαν... διαφήμιση, αλλά βλέποντας το παιχνίδι αντικειμενικά και έπειτα από αρκετές ώρες ενασχόλησης μαζί του, η λεπτομέρεια σχεδόν σε κάθε πτυχή του κυριολεκτικά θα σας εντυπωσιάσει. Μέχρι εδώ, το



Ολες οι μονάδες σε ετοιμότητα!

Swat 2 ακούγεται ως τίτλος-όνειρο. Λεπτομέρεια, ρεαλισμός, σκληρή δουλειά από τους υπεύθυνους, τι άλλο θα μπορούσατε να ζητήσετε; Τα πράγματα όμως δεν είναι πάντα όπως δείχνουν...

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΟΥΣ ΚΑΛΟΥΣ

Το πρώτο που θα κάνετε είναι να επιλέξετε ένα νέο campaign ως αρχηγός του Swat - εκτός και αν είστε ένα ποταπό, αιμοδιψές και πολεμοχαρές υποκείμενο και επιλέξετε πρώτα τους τρομοκράτες. Ξεκινάτε με δύο απο-

ΕΤΑΙΡΙΑ
SIERRA
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 133MHz, 16MB RAM, Windows 95, SVGA 640x480, 256 χρώματα, κάρτα ήχου SoundBlaster ή συμβατή, 20MB στο σκληρό, 4x CD-ROM
ΔΙΑΘΕΣΗ
Από την προσωπική συλλογή του συντάκτη

Mission over... Prepare for debriefing

SWAT ΚΟΛΠΑ 1



Το τυπικό MP5 αυτόματο του Swat.



Βαλιστική ασπίδα για προστασία των μονάδων σας.



Εκτοξευτής δακρυγόνων (κλαψ, μπου-χου-χου κ.λπ.).



Battering Ram για... τσαμπουκαλίδικες εφόδους!



Οδηγώντας τους αθώους στον ασφαλή χώρο κοντά στο LAPD λεωφορείο.

στολές προπόνησης στις ειδικές εγκαταστάσεις του LAPD και, αμέσως μετά, μεταφέρεστε στους άγριους δρόμους του L.A., προσπαθώντας να ζήσετε το real thing. Πριν από κάθε αποστολή καλείστε να επιλέξετε την/τις ομάδα/ες που θα κάνουν τη βρώμικη δουλειά - εδώ ακριβώς είναι και το πρώτο σημείο όπου θα πρέπει να βάλετε το μυαλό σας σε λειτουργία.

Κάθε αστυνομικός κρίνεται με βάση τις ικανότητές του σε συγκεκριμένους τομείς. Θα πρέπει, για παράδειγμα, να γνωρίζετε το πόσο αποδοτικά (επί τοις εκατό) είναι τα μέλη της ομάδας σας στο περίστροφο, το shotgun ή το MP5, προτού τα "ρίξετε" σε ένα άγριο shoot-out. Οι τομείς αυτοί είναι πολλοί (9 για την ακρίβεια), οι διαθέσιμοι αστυνομικοί επίσης πολλοί, οπότε το απαραίτητο... ψάξιμο ξεκινά από νωρίς. Επίσης, ορισμένοι αστυνομικοί διαθέτουν ειδικότητες, όπως αυτή του Sniper (ελεύθερος σκοπευτής), του EMT (ειδίκευση σε ένα είδος medikit) ή του Element Leader (αρχηγός ομάδας), τις οποίες θα πρέπει να λάβετε σοβαρά υπόψη. Το πρώτο που ίσως σας παραξενέψει είναι η παρουσία υπερβολικού αριθμού αστυνομικών, τη στιγμή που, όπως θα διαπιστώσετε ύστερα από μικρό χρονικό διάστημα, λίγες σχετικά μονάδες (ανάλογα με τη gameplay φιλοσοφία που θα αναπτύξετε) επαρκούν για την ολοκλήρωση των αποστολών. Μα, σας γράψαμε, το παιχνίδι είναι ρεαλιστικό. Δηλαδή, αν οι αστυνομικοί σας τα κάνουν... χάλια (βλ. περίπτωση Ρουμάνου στο κανάλι των δακρύων... εεεεε.... Σκάι ήθελα να γράψω), θα "πέσουν" και τα αντίστοιχα κεφάλια. Και δεν αναφερόμαστε σε απλές επιπλήξεις, αλλά σε διαθεσιμότητες ακόμα και εκδιώξεις από το αστυνομικό τμήμα! Α, υπάρχει πάντα και το λυπηρό ενδεχόμενο κάποιο από τα μέλη των ομάδων σας να πεθάνει ή να τραυματιστεί. Κοινώς, λίαν συντόμως ετοιμαστείτε για απώλειες τις οποίες θα πρέπει να αναπληρώνετε!

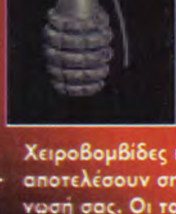
Καλό θα ήταν ακόμα να συνειδητοποιήσετε πως σχεδόν τα πάντα στο παιχνίδι κοστίζουν. Ο εξοπλισμός, οι μισθοί των αστυνομικών, τα αστυνομικά οχήματα. Αν αποδειχθείτε άσσος στη διαχείριση (μετά μία επιτυχημένη αποστολή κερδίζετε χρήματα), τότε δεν θα αντιμετωπίσετε επιπλέον προβλήματα. Αν όμως... πτωχεύσετε, τότε απλά και όπως αναμενόταν: Game over! Ενα επίσης ενδιαφέρον χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι η σταδιακή βελτίωση των ικανοτήτων των αστυνομικών - μέσα από training το οποίο όμως κοστίζει αρκετά δολάρια. Ετσι, το παιχνίδι αποκτά μεγαλύτερη αντοχή στο χρόνο γιατί, ως γνωστό σε πολλούς, η σύνθεση της τέλειας ομάδας είναι ένα επιπλέον gameplay κίνητρο. Το ζήτημα είναι να μπορέσετε να κρατήσετε ζωντανές τις επίλεκτες μονάδες σας στον...

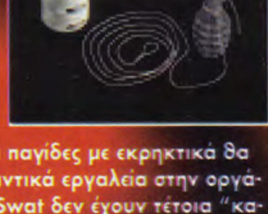
ΤΡΟΜΟΚΡΑΤΕΣ

Παίζοντας με τους τρομοκράτες, τα καθαρά... αστυνομικά options (π.χ. ελικόπτερο, επιλογή Arrest) έχουν αντικατασταθεί με... γνώριμες σε τρομοκρατικές οργανώσεις επιλογές όπως Take Hostage, αυτοκίνητο διαφυγής κ.λπ. Πλέον είστε οι κακοί, που σημαίνει ότι μπορείτε να σκοτώνετε χωρίς ενδοιασμούς (ντροπή και αίσχος σας), να κρατάτε ομήρους και να δραπετεύετε όποτε τα βρίσκετε σκούρα (με κάποιο αυτοκίνητο). Τα όπλα σας είναι διαφορετικά από αυτά του Swat (και πιο καταστροφικά!) αλλά περιορισμένου αριθμού, ενώ οι ικανότητες των ανδρών σας δεν περιλαμβάνουν κάποια ειδίκευση και είναι σαφώς κατώτερες από αυτές των Swat αστυνομικών. Οι αποστολές, τέλος, παρουσιάζουν ανάλογο (ίσως και μεγαλύτερο) ενδιαφέρον από τις αντίστοιχες Swat, με αυξημένο όμως βαθμό δυσκολίας.

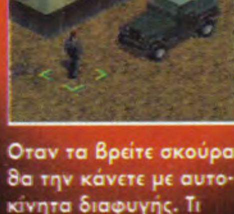


Μέχρι και οι φάτσες των τρομοκρατών είναι άσχημες και "κολλάνε" στην υπόθεση. Το παιχνίδι παραείναι προσεγμένο!





Χειροβομβίδες και παγίδες με εκρηκτικά θα αποτελέσουν σημαντικά εργαλεία στην οργάνωσή σας. Οι του Swat δεν έχουν τέτοια "καλούδια". Χε, χε, χε...



Οταν τα βρείτε σκούρα θα την κάνετε με αυτοκίνητα διαφυγής. Τι άνανδρο...



Σε αυτή την οθόνη κρίνεται η επιτυχία της αποστολής.

...ΤΟΠΟ ΤΟΥ ΕΓΚΛΗΜΑΤΟΣ (GAMEPLAY)

Μόλις επιλέξετε το ανθρώπινο δυναμικό και τον εξοπλισμό που θα "καθαρίσουν" στην επερχόμενη αποστολή, μεταφέρεστε στη σχετική τοποθεσία. Το παιχνίδι είναι real time αλλά, όπως και στο Commandos, απαιτεί μια turn based στρατηγική. Δηλαδή, θα πρέπει να χειριστείτε τις μονάδες σας κατά τέτοιον τρόπο ώστε: α) Κανένας αθώος να μην πάθει κάτι κακό. β) Να εξουδετερωθούν ή συλληφθούν όλοι οι ύποπτοι. Καλύτερα να σκοτώνετε έναν suspect, παρά να τον αφήνετε να δρα ανενόχλητος. Βέβαια, αν οι officers σκοτώσουν, υπάρχει -σοβαρή- περίπτωση να τεθούν σε διαθεσιμότητα (σύμφωνα με τους κανονισμούς ένας officer πυροβολεί μόνο αν δεν μπορεί να κάνει διαφορετικά). γ) Να βρείτε και να μαζέψετε όσο το δυνατόν περισσότερα αποδεικτικά στοιχεία. Προσοχή όμως στις παγίδες των τρομοκρατών! δ) Να φροντίσετε -όσο είναι δυνατό- ώστε οι αστυνομικοί σας να μην τραυματιστούν ή, στη χειρότερη περίπτωση, να μην πεθάνουν. Αυτά τα... ολίγα. Το Swat 2, πάντως, δεν είναι δύσκολο. Αργά ή γρήγορα θα τερματίσετε όλες τις αποστολές. Το δύσκολο όμως είναι να τις τερματίσετε με απόλυτη επιτυχία!

Τα πεδία μάχης είναι ισομετρικές 3D τοποθεσίες με το γνωστό σας LOS (Line Of Sight) να καθορίζει σχεδόν τα πάντα. Θα συναντήσετε ακόμα τον επίσης γνωστό mini map. Μόλις ξεκινήσει η επιχείρηση, βλέπετε τις μονάδες λίγο μακριά από τη σκηνή του εγκλήματος, κοντά στο LAPD λεωφορείο που τις μετέφερε. Για να τελειώσετε επιτυχημένα την αποστολή, θα πρέπει να αναπτύξετε μια αποδοτική LAPD τακτική. Προσέχοντας πάντα για αθώους, τους οποίους επιβάλλεται να απομακρύνετε με ασφάλεια (άλλωστε ο πρωταρχικός σκοπός σας είναι να σώζετε ζωές), και χρησιμοποιώντας σοφά τις extra δυνατότητες του Swat (π.χ. ελικόπτερο, τανκ, διαπραγματεύσεις για να κερδίσετε χρόνο), ξεκινάτε το "χτένισμα" του χώρου ή τις δυναμικές εισόδους σε κτίρια με σκοπό να εξουδετερώσετε κάθε πιθανό ή υπαρκτό κίνδυνο.

Λίγα μόλις λεπτά παιχνιδιού είναι αρκετά για να διαπιστώσει κάποιος ότι το Swat 2 δεν είναι ένα τυχαίο game. Ρεαλισμός και real time ένταση σε όλο το μεγαλείο τους συχνά δημιουργούν μια απίστευτα αληθοφανή ατμόσφαιρα. Φανταστείτε σκηνικό: Τα μεγάφωνα ουρλιάζουν "LAPD, βγείτε έξω με τα χέρια ψηλά" κ.λπ. -σε ελεύθερη μετάφραση από αγγλικά ή ισπανικά!-, το ελικόπτερο "σαρώνει" το χώρο πραγματοποιώντας συνεχώς κύκλους, πυροβολισμοί προερχόμενοι από άγνωστη κατεύθυνση πανικοβάλλουν τους αποδέκτες τους, δακρυγόνα πέφτουν στο κυκλωμένο από τις μονάδες σας κτίριο, τρομοκράτες επιχειρούν έξοδο πανικόβλητοι, πυροβολώντας ό,τι βρουν μπροστά τους, και, αν δεν καταλάβουν από λόγια -αν τους καλέσετε να παραδοθούν-, αναλαμβάνει δράση ο Sniper που είχατε τοποθετήσει από πριν στην απέναντι ταράτσα! Πρόκειται για κάτι το πρωτόγνωρο, μια ατμόσφαιρα 100% αυθεντική.

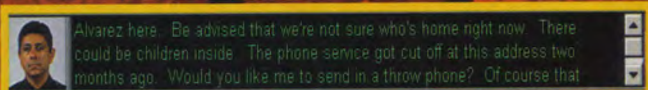
SWAT ΚΟΛΠΑ 2



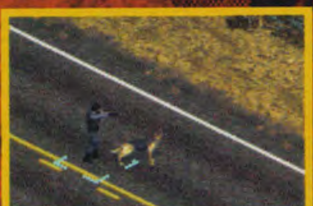
Τανκ, για να ανοίγετε... πόρτες.



Ελικόπτερο. Απλώς απαραίτητο!



Ο αστυνόμος Alvarez θα σας βοηθήσει κατευθύνοντας τις διαπραγματεύσεις με τους κακοποιούς.



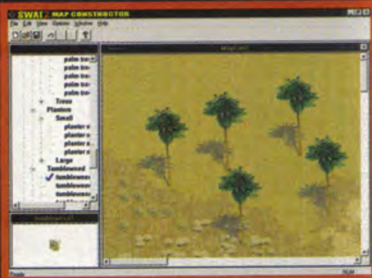
Ακόμα και λυκόσκυλα K9 θα έχετε στο δυναμικό σας!



Καλά, οι Snipers είναι το κλειδί! Δεν το συζητώ!

INTERFACE

Το interface του παιχνιδιού περιέχει με τη μορφή icons ένα πλήρες σετ από εντολές που αναφέρονται σε καθεμία



Κατασκευάζοντας ένα desert σκηνικό με τον map constructor.

από τις μονάδες σας, όπως Mode (Stealth ή Dynamic, αν δηλαδή οι μονάδες σας θα περπατούν ή θα τρέχουν αντίστοιχα), Arrest (είναι σαφές), Rescue (διάσωση αθώου), Challenge (συνομιλία με αθώους ή ύποπτους), Pick up ή Throw αντικειμένου και πολλά ακόμα options που ασκούν υψηλό βαθμό ελέγχου στα units σας. Επίσης θα συναντήσετε ορισμένες special λειτουργίες όπως CNT (επικοινωνία με τον διαπραγματευτή Alvarez), κλήση και επιλογή του ελικοπτέρου, του τανκ (!) κ.λπ. Τέλος, ο πίνακας στο βορειοανατολικό τμήμα της οθόνης, εκτός των άλλων, δείχνει τον εξοπλισμό κάθε μονάδας σας και σας επιτρέπει να χρησιμοποιήσετε το επιθυμητό αντικείμενο ή όπλο. Το interface (left clicked) είναι σε γενικές γραμμές λειτουργικό, αλλά επειδή περιέχει συνολικά έναν μεγάλο κατάλογο από διαθέσιμες εντολές, σίγουρα θα χρειαστεί κάποιος χρόνος μέχρι να εξοικειωθείτε μα-

ζί του, όπως άλλωστε συμβαίνει στα περισσότερα παιχνίδια με βάθος.

ΜΕΙΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ

Το πρώτο ενοχλητικό σημείο είναι η τεχνητή νοημοσύνη και ο τρόπος που επιδρά σε κινούμενες μονάδες. Αν δηλαδή συναντήσετε ύποπτους ή αθώους, επειδή έχουν μια τάση να μην είναι σταθεροί, θα πρέπει να κάνετε συνεχώς ηλίθιες περιστροφές, ώστε να τους εντοπίσετε (ιδίως μέσα σε κτίρια). Φανταστείτε δηλαδή να είναι ακριβώς μπροστά σας και λίγα δευτερόλεπτα αργότερα να κρυφτούν πίσω από την πλάτη σας. Εν τω μεταξύ ο αστυνομικός σας συνεχίζει να κοιτά προς την αρχική διεύθυνση, επιδεικνύοντας νοημοσύνη... εντόμου. Υποτίθεται ότι τέτοιες καταστάσεις είναι ιδιαίτερα λεπτές και οι αστυνομικοί θα πρέπει να βρίσκονται σε εγρήγορση. Γενικά το AI των μονάδων που επιλέγετε (γίνονται highlighted δηλαδή) είναι λίγο προβληματικό. Αν έχετε επιλέξει μια μονάδα που βρίσκεται κοντά σε κάποιον επιτιθέμενο εχθρό, δεν θα αντιδράσει, αν εσείς δεν τη διατάξετε. Αντίθετα, αν δεν την έχετε επιλέξει, θα τη δείτε να δρα εντελώς λογικά, πυροβολώντας εφόσον δεχτεί επίθεση! Σύμφωνα με τους δημιουργούς του Swat 2, κάτι τέτοιο συμβαίνει ώστε οι player selected μονάδες να ελέγχονται αποκλειστικά και μόνο από τον παίκτη. Για μισό λεπτό, βρε παιδιά, γιατί σε αυτό το σημείο έχουμε μια απορία. Τη στιγμή που οι μονάδες είναι "εξυπνότερες" αν δεν έχουν επιλεγεί, ποιο το νόημα να τις επιλέξουμε σε μια shoot-out κατάσταση; Δεν το καταλαβαίνω.

Ενα άλλο χαρακτηριστικό που επίσης ενοχλεί κατά το gameplay είναι η αδυναμία του κέρσορα να "κλικάρει" σε οτιδήποτε κινείται, κυρίως λόγω του μικρού μεγέθους των 3D μοντέλων. Αν, για παράδειγμα, επιλέξετε το option Challenge, κάθε φορά που πλησιάζετε τον κέρσορα σε μία μη δική σας μονάδα, θα τον δείτε να παίρνει τη μορφή μεγαφώνου (κάτι ανάλογο ισχύει και για άλλα options). Για να πραγματοποιηθεί η επιθυμητή λειτουργία, θα πρέπει, φυσικά, να κάνετε κλικ το μεγάφωνο πάνω στο στόχο. Ε, λοιπόν, αν αυτός είναι κινούμενος, η προαναφερθείσα διαδικασία είναι εξαιρετικά δύσκολη και εκνευριστική! Συνήθως θα χρειαστεί να περιμένετε την ελεγχόμενη από την CPU μονάδα να σταθεί και μετά να προχωρήσετε σε αυτό που είχατε σκεφθεί. Τα νεύρα μου!

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	81
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	82
ΑΝΤΟΧΗ	78

81



Ενα από τα πλέον ρεαλιστικά και λεπτομερή games που έχουμε δει ποτέ. Συγκεκριμένα όμως μειονεκτήματα το εμποδίζουν να χαρακτηριστεί super.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά, παρ' ότι δεν ενθουσιάζουν, είναι σίγουρα προσεγμένα και με αρκετή λεπτομέρεια. Ισομετρικά και ρεαλιστικά σκηνικά δίνουν μια όμορφη εικόνα και ταιριάζουν με το gameplay. Παράπονα όμως αφήνει το μικρό μέγεθος των μονάδων. Ο ήχος επίσης είναι αρκετά καλός με μια πληθώρα από speeches και ορισμένα όμορφα μουσικά κομμάτια. Τα εφέ (πυροβολισμοί, εκρήξεις και όλα τα σχετικά) είναι σε γενικές γραμμές παραδεκτά και αρκετά ρεαλιστικά. Από τον ήχο, το μόνο που θα σας μείνει είναι τα αληθοφανή speeches, τα οποία συνθέτουν τη συχνά εκπληκτική ατμόσφαιρα που περιγράψαμε.

MULTIPLAYER & MAP CONSTRUCTOR

Εως και τέσσερις -μόνο- παίκτες μπορούν να παίξουν ταυτόχρονα μέσω LAN, modem, serial ή Internet συνδέσεις. Το gameplay μπορεί να είναι είτε cooperative (οι παίκτες συνεργάζονται ενάντια στον υπολογιστή) σε κάποιο από τα single player σενάρια ή head to head (αντίπαλοι) σε έναν ήδη έτοιμο ή κατασκευασμένο από τον map constructor χάρτη. Βεβαίως, υπάρχει και map constructor και μάλιστα αρκετά λεπτομερής!

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Εκτός από τα ελαττώματα που αναφέραμε, το Swat 2 παρουσιάζει δύο ακόμα αρνητικά χαρακτηριστικά. Πρώτον, είναι μονότονο (το gameplay είναι σχεδόν ίδιο σε όλες τις αποστολές) και, δεύτερον, έχει μικρή διάρκεια (υπάρχουν αποστολές που ολοκληρώνονται σε λίγα μόλις λεπτά). Εντάξει, ο ρεαλισμός του είναι πρωτοφανής και το gameplay έχει βάθος, ωστόσο τα συγκεκριμένα χαρακτηριστικά δεν επαρκούν για να καλύψουν τα ανωτέρω μειονεκτήματα. Το Swat 2 απευθύνεται σε συγκεκριμένους παίκτες, που αποζητούν πρωτίστως τη λεπτομέρεια και το ρεαλισμό και μετά όλα τα υπόλοιπα, τους οποίους -κυριολεκτικά και εγγυημένα- θα εθίσει. Παρ' όλα αυτά, αποτελεί μια ενδιαφέρουσα -αν και κάπως βαρετή- πρόταση για τους υπόλοιπους.

PC

ΕΦΟΔΟΣ!



Πρέπει να εισβάλετε σε αυτό το σπίτι. Ποιος ξέρει όμως, πίσω από την πόρτα μπορεί να υπάρχει παγίδα. Καλείτε, λοιπόν, την Bertha για...



...να ανοίξει μια... είσοδο.



Η συνέχεια είναι απλή. Αστυνομικοί και K9 σε μια τυπική έφοδο!

MORTAL 4 KOMBAT



Το Mortal Kombat πάντα ήταν ένα από τα fighting games που ξεσήκωναν τον κόσμο. Ετοιμαστείτε να απολαύσετε την τέταρτη συνέχεια του κύκλου, που είναι κατά πολύ πιο αιμοσταγής από τις προηγούμενες. Εφτασε η ώρα για τη Θανάσιμη Μάχη.

του Γιάννη Κωστάκη
colwyn@compulink.gr

"Χιλιάδες χρόνια πριν, σε μια μάχη με τον έκπτωτο αρχαίο θεό Shinnok, ήμουν υπεύθυνος για το θάνατο ενός ολόκληρου πολιτισμού. Για να απαλλάξω τον κόσμο από την απειλή του Shinnok, ξεσήκωσα ιερό πόλεμο που βύθισε τη Γη σε ατελείωτα χρόνια σκότους, αλλά στο τέλος κατάφερα να τον εξορίσω στο Netherrealm.

Τώρα, μετά την ήττα του Shao Khan από τα χέρια των πολεμιστών της Γης, ο προδότης Quan Chi ελευθέρωσε τον διαβολικό Shinnok από την εξορία, με αποτέλεσμα ο πλανήτης να βρίσκεται για ακόμα μία φορά σε κίνδυνο. Ο πόλεμος πρέπει να δοθεί ξανά, μόνο που αυτή τη φορά η νίκη ενδέχεται να έρθει μόνο από τους θνητούς."

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / **ΜΕΣΟ** / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ



Με αυτά τα λόγια ο θεός του κεραυνού Raiden, μέντορας των πολεμιστών και προστάτης της Γης, μας βάζει στο κλίμα του τέταρτου μέρους της δημοφιλέστατης σειράς fighting games Mortal Kombat. Το εν λόγω παιχνίδι έχει δημιουργήσει μία ολόκληρη σειρά καταστάσεων γύρω από το όνομά του. Δεν είναι λίγοι αυτοί που το κατηγορούν ως ένα από τα βιαιότερα παιχνίδια που έχουν ποτέ κυκλοφορήσει, ενώ άλλοι δεν χορταίνουν να περνούν την ώρα τους συντροφιά με τους πολεμιστές-πρωταγωνιστές του ενάντια στους αποκρουστικούς τύπους που επιβουλεύονται κατά καιρούς τον πλανήτη μας.

Μετά την κυκλοφορία του πρώτου Street Fighter στα coin-op, τα παιχνίδια τέτοιου τύπου απέκτησαν πολλούς φανατικούς θαυμαστές, μέχρι που τα ήσυχα νερά ήρθε και τάραξε το Mortal Kombat. Ενας τίτλος που είχε όλα τα καλά του Street Fighter αλλά αντί για χαρακτήρες από pixels είχε ψηφιοποιημένους ηθοποιούς, αίμα, fatalities και άφθονη βία. Η πορεία του είναι γνωστή: Το arcade απέκτησε συνέχειες με καλύτερα γραφικά και περισσότερη βία, ενώ ο τίτλος μεταφέρθηκε στους υπολογιστές και τις κονσόλες και ακολούθως έγινε σειρά στην τηλεόραση (στις ΗΠΑ φυσικά) και ταινία στον κινηματογράφο. Σήμερα, ακολουθώντας τα σημεία των καιρών, το MK4 πέρασε στις τρεις διαστάσεις και εμφανίστηκε σε όλες τις γνωστές home πλατφόρμες. Στα χέρια μας κρατάμε την έκδοση για PC, προκειμένου να σας προσφέρουμε μία εις βάθος παρουσίαση.



Τώρα θα δεις τι θα σου κάνει το σφυρί μου...



Μη! Θα αρπάξω καμιά πούντα!

ΕΤΑΙΡΙΑ
MIDWAY

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 133MHz, Windows 95, 24MB RAM, 4x CD-ROM, 25MB ελεύθερος χώρος στο σκληρό, SoundBlaster ή συμβατή κάρτα ήχου, κάρτα γραφικών που υποστηρίζει Direct 3D, προαιρετικά 3D accelerator cards

ΔΙΑΘΕΣΗ
Multirama Γερμανός, Λ. Βουλιαγμένης 534, Αλιμος, τηλ.: 9966660

ΤΑ ΒΑΣΙΚΑ

Οπως και στα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς, η λογική με την οποία θα κινηθείτε στο MK4 είναι η ίδια: Διαλέγετε έναν πολεμιστή και μπαίνετε σε μία ατελείωτη σειρά θανάσιμων μαχών, με σκοπό να αναδειχθείτε πρωταθλητής του τουρνουά και να σώσετε τη Γη.

Ενώ το story ακούγεται χιλιοειπωμένο (οι καλοί μαχητές θα θυσιαστούν προκειμένου να εξορίσουν τους κακούς από τη Γη για ακόμα μία φορά), το MK4 κεντρίζει το ενδιαφέρον των gamers και παραμένει διασκεδαστικό, αφού στα παιχνίδια τέτοιου τύπου δεν παίζει ρόλο τόσο το σεναριακό βάθος όσο το γρήγορο gameplay.

Το τέταρτο μέρος της σειράς συνεχίζει την παράδοση που θέλει κάθε καινούριο Mortal Kombat κλάσεις ανώτερο από τους προηγούμενους τίτλους, με καλοδουλεμένα τρισδιάστατα γραφικά, καινούριους μαχητές έτοιμους να τα δώσουν όλα και βελτιωμένη ιστορία. Ενα πολύ ατμοσφαιρικό βίντεο στην αρχή θα σας κάνει να νιώσετε άμεσα την ένταση και το σασπένς που κρύβει ο τίτλος, ενώ δεν θα πρέπει να παραλείψετε να δείτε τον κορυφαίο μονόλογο του Raiden. Υπάρχουν πέντε διαφορετικά modes παιχνιδιού και πέντε επίπεδα δυσκολίας, γεγονός που σημαίνει ότι θα ικανοποιηθούν ακόμα και οι πιο δύσκολοι και απαιτητικοί hard core, Mortal Kombat freaks. Τρέμε, κόσμε, δηλαδή!





Ανταποδίδοντας τα πυρά.

ΤΑ ΓΡΑΦΙΚΑ & Ο ΗΧΟΣ

Αναφέραμε ήδη κάτι για τρισδιάστατα γραφικά και άλλα συναφή. Ας γίνουμε περισσότερο αναλυτικοί: Το background είναι απόλυτα σε 3D επίπεδα, ενώ οι χαρακτήρες ένα μείγμα 2D και 3D γραφικών. Αντίθετα με τα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς, οι μαχητές εδώ δεν είναι ψηφιοποιημένοι αλλά πολυγωνικοί, κάτι που σημαίνει ότι τουλάχιστον από πλευράς προγραμματιστών υπήρχε περισσότερη ελευθερία στο θέμα των κινήσεων, ωστόσο το στιλ με το οποίο εμφανίζονται και μάχονται στην παρούσα έκδοση είναι περίπου ίδιο με αυτό των προγενέστερων. Οπως και να έχει πάντως, το παιχνίδι είναι απίστευτα γρήγορο και οι κινήσεις όλων των ηρώων απόλυτα ομαλές. Εχουν χρησιμοποιηθεί τα κατάλληλα χρώματα για την απόδοση χαρακτήρων και αντικειμένων και οι αρένες στις οποίες μάχονται οι πολεμιστές διαθέτουν άψογη εμφάνιση.

Εντούτοις οφείλουμε να ομολογήσουμε ότι, μολονότι το πακέτο αναφέρει ότι υποστηρίζονται μεν 3D acceleration cards, δεν είναι ωστόσο απαραίτητες, υπάρχει εμφανής διαφορά μεταξύ ενός μηχανήματος με 3D κάρτα και ενός χωρίς.

Σε παρόμοια υψηλά επίπεδα κινείται και η ηχητική επένδυση του παιχνιδιού. Το μουσικό κομμάτι που ακούγεται στα διάφορα μενού δένει άψογα με το υπόλοιπο σύνολο, τα ηχητικά εφέ είναι εκπληκτικά, ενώ δεν θα μπορούσε να λείπει η παγερή φωνή που μας προτρέπει να αρχίσουμε τη μάχη, μας επευφημεί στην περίπτωση που καταφέρουμε δυνατά χτυπήματα ή μας διατάσσει να αποτελειώσουμε τον αδύναμο αντίπαλό μας.



Κεραυνοβόλος έρωτας; Χα! Δεν νομίζω.

ΤΟ GAMEPLAY

Οπως προαναφέραμε, αυτό που κάνει ένα fighting game να ξεχωρίζει είναι το gameplay του. Εδώ το Mortal Kombat αναδεικνύεται

Η ΩΡΑ ΤΗΣ ΣΥΓΚΡΙΣΗΣ

Τολμάμε και συγκρίνουμε το παιχνίδι με και χωρίς 3D κάρτα. Δείτε μόνοι σας τα αποτελέσματα του crash test.



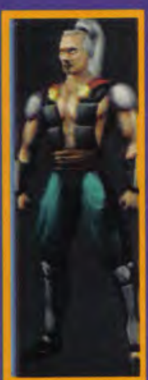
Με 3D κάρτα

Χωρίς 3D κάρτα

και μάλιστα με διαφορά. Οι μαχητές, εκτός από την ποικιλία των κινήσεων και τα διάφορα extras που διαθέτουν (ο Raiden με τον κεραυνό του είναι ο αγαπημένος μου), έχουν τη δυνατότητα να εμφανίσουν όπλα για την αντιμετώπιση των αντιπάλων τους, καθώς και να τους πετάξουν αντικείμενα της αρένας (κρανία άλλων άτυχων, που παραδόξως προκαλούν αρκετή ζημιά, ή κοτρόνες). Ενδιαφέρον ωστόσο παρουσιάζει και το γεγονός ότι, εκτός από τις απλές κινήσεις τύπου uppercut και "κλωτσομπούνια", υπάρχει η ευχέρεια καταστροφής διάφορων μελών του σώματος του αντιπάλου που θα βρεθεί στο δρόμο μας. Χεριά, πόδια, λαιμοί, σπονδυλικές στήλες σπάνε σαν να ήταν από γυαλί. Δυστυχώς, όμως, δεν υπάρχουν πια τα animalities, babalities ή friendship που έδιναν μια άλλη νότα στο παιχνίδι. Αλλά μην ανησυχείτε. Με ή χωρίς αυτά, το ξύλο είναι άφθονο. Θα ευχαριστηθεί η ψυχούλα σας να πετσοκόβετε και να τεμαχίζετε τους αντιπάλους σας. Οι κραυγές τους και τα μακρόσυρτα ουρλιαχτά πόνου θα αντηχούν για πολύ καιρό στα αυτιά σας, το αίμα που ρέει άφθονο θα σας ανακατέψει το στομάχι (δεν το συνιστούμε σε όσους έχουν προβλήματα με το πεπτικό σύστημα ή πάσχουν από καρδιακά νοσήματα), ενώ αν δεν ασχοληθείτε με το ευγενές κίνητρο της σωτηρίας της Γης και περιλάβετε τους φίλους σας σε διπλό, το παιχνίδι αμέσως αποκτά μια εντελώς νέα διάσταση. Με την εισαγωγή κωδικών έχετε πρόσβαση σε κρυφούς χαρακτήρες, μάλιστα μπορείτε ακόμα να παίξετε και με τον Goro. (Βέβαια, ο Goro μοιάζει παιδάκι μπροστά στον αρχισυντάκτη μας, αλλά αυτό είναι μια άλλη πονεμένη ιστορία.)

Οι κινήσεις κάθε χαρακτήρα, καθώς και όλα τα fatalities, που είναι τρία τον αριθμό για τον καθέναν, είναι διαθέσιμες με το πάτημα ενός πλήκτρου, ενώ προτού ξεκινήσετε να επιδίδεστε στο ευγενικό αυτό σπορ, μπορείτε να προπονηθείτε με ενεργό ή μη αντίπαλο στο

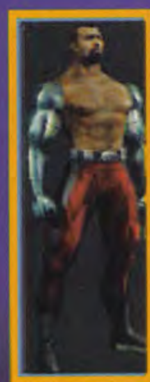
Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΩΝ ΜΑΧΗΤΩΝ



Fujin
Ευρύτερα γνωστός ως θεός του ανέμου, ο Fujin ενώνει τις δυνάμεις του μαζί με τον Raiden ως ένας από τους τελευταίους εναπομείναντες θεούς της Γης. Οι υπόλοιποι είχαν σκοτωθεί στον πόλεμο που είχε λάβει χώρα στους ουρανούς μεταξύ των αρχαίων θεών και των δυνάμεων του Shinnok.



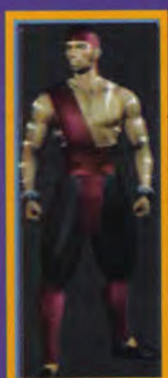
Jarek
Θανάσιμος εχθρός της Sonya Blade, μια και είναι από τα τελευταία μέλη της ομάδας του Kano. Καταζητείται από την πράκτορα για εγκλήματα κατά της ανθρωπότητας.



Jax
Μετά την εξαφάνιση της Sonya Blade, ενώ αυτή κυνηγούσε τον τελευταίο εναπομείναντα της ομάδας των Μαύρων Δράκων, ο ταγματάρχης Jackson Briggs την ακολουθεί με σκοπό να τη βρει και να την ενισχύσει.



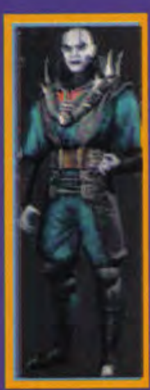
Johnny Cage
Η ψυχή του ηθοποιού Johnny Cage μετά το θάνατό του από τα χέρια του Shao Khan είναι πια ελεύθερη να βρει την ησυχία. Από ψηλά παρατηρεί τους φίλους του και την αγαπημένη του Sonya να μάχονται για μία ακόμα φορά.



Kai
Πρώην μέλος της ομάδας του Ασπρου Λωτού, ο Kai έχει μάθει όλες του τις πολεμικές τεχνικές κοντά σε μεγάλους δασκάλους από όλη την Ασία. Μαζί με τον επιστήθιο φίλο και σύμμαχό του, Liu Kang, ενώνουν τις δυνάμεις τους με τον θεό Raiden, ώστε να τον βοηθήσουν να κατατροπώσει το διαβολικό θεό.



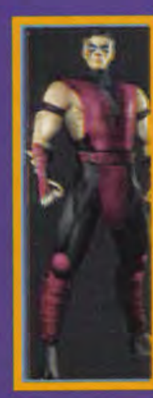
Liu Kang
Ο πρωταθλητής του τουρνουά Liu Kang προσπαθεί για ακόμα μία φορά να σώσει την πριγκίπισσα Kitana από τα χέρια του Quan Chi. Αποτυγχάνοντας γυρίζει στη Γη για να τη βρει σε χαώδη κατάσταση μετά την πρόσφατη εισβολή του Shinnok.



Quan Chi
Ο μισθοφόρος μάγος Quan Chi με εξειδίκευση στη μαύρη μαγεία ελευθερώνει από τη φυλακή τον έκπτωτο θεό Shinnok με αντάλλαγμα γι' αυτές τις υπηρεσίες του τη θέση του Υπέρτατου Μάγου στο καινούριο βασίλειο του διαβολικού θεού.



Raiden
Ο θεός του κεραυνού, μετά την ήττα του Shao Khan από τα χέρια των θνητών προστατευόμενών του, γυρίζει στη Γη για να βρει μια καινούρια απειλή να τον περιμένει, αυτή του Shinnok. Τώρα πρέπει να ανασυγκροτήσει τις δυνάμεις του και να περάσει πολλές δοκιμασίες, αν θέλει να βάλει ένα τέλος στη μανία του μεγαλύτερου εχθρού του.



Reiko
Κάποτε ο στρατηγός του Shinnok, ο Reiko οδηγεί τις δυνάμεις του σκότους ενάντια στους μαχητές του καλού στη θανάσιμη μάχη που θα κρίνει το μέλλον της ανθρωπότητας.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	77

85



Ξύλο, ξύλο και ξύλο. Μήπως ξέχασα να σας πω ότι μιλάμε για ΠΟΛΥ ξύλο;

Training mode που διαθέτει το παιχνίδι. Δεν πρέπει να παραλείψουμε να αναφέρουμε ότι επειδή το Mortal Kombat 4 περιέχει σκηνές βίας, στο κουτί υπάρχει η ένδειξη που υπογραμμίζει ότι απαγορεύεται η πώληση σε άτομα ηλικίας κάτω των δεκαοκτώ ετών. Οχι πως δεν μπορεί να το αγοράσει ο οποιοσδήποτε, αφού κανένα κατάστημα εδώ στην Ελλάδα δεν θα τηρήσει αυτή την απαγόρευση, αλλά το αναφέρουμε προς αποφυγή σχολίων προερχόμενων από "γνωστά-άγνωστα" τηλεοπτικά κανάλια με αφιερώματα στη βία των computer games, καθώς και για να έχουμε τη συνείδησή μας καθαρή ότι εμείς σας προειδοποιήσαμε.

Ο ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα fighting games ανέκαθεν είχαν πολλά πλήκτρα χειρισμού και φυσικά το MK4 δεν αποτελεί εξαίρεση. Σε γενικές γραμμές, όμως, και εφόσον έχετε ξαναπαίξει με παρόμοιο τίτλο, δεν θα έχετε κανένα απολύτως πρόβλημα. Το μόνο που θα σας δυσκολέψει λίγο είναι τα fatalities, τα οποία απαιτούν συγχρονισμένες κινήσεις - και αυτά όμως με λίγη εξάσκηση θα είναι παιχνιδάκι. (Οι αναγνώστες του "PC Master" δεν πτοούνται από ένα-δυο πλήκτρα παραπάνω!) Μία καλή σκέψη είναι να προμηθευτείτε ένα καλό joypad που ομολογουμένως θα σας λύσει τα χέρια. Αν όμως ανήκετε στους παραδοσιακούς φίλους του πληκτρολογίου ησυχάστε! Τα πλήκτρα είναι customizable και μπορούν να προσαρμοστούν στις απαιτήσεις σας.



Το κρανίο του Quan Chi είναι από τα πιο δυνατά specials.



Reptile
Ο στρατηγός της στρατιάς του χάους Reptile κάποτε ανήκε σε μία φυλή σαυροειδών πλασμάτων που τώρα έχει εξαφανιστεί. Εξορίστηκε στο Netherrealm για εγκλήματα που είχε κάνει και συγκεκριμένα για γενοκτονία. Η σκοτεινή πλευρά είναι πολύ δυνατή με έναν τέτοιο σύμμαχο.



Scorpion
Με σκοπό να τον κερδίσει ως σύμμαχο, ο Quan Chi προσφέρει στο νεκρό νίντζα κάτι που δεν μπορεί να αρνηθεί, τη ζωή, σε αντάλλαγμα για τις υπηρεσίες του κατά των υπόλοιπων αρχαίων θεών και της Γης στον πόλεμο που μόλις ξεκίνησε.



Sonya
Αρχικά είχε λάβει μέρος στο τουρνουά για να βρει και να καταστρέψει τη συμμορία των Μαύρων Δράκων. Τώρα, μετά όσα έχουν συμβεί, η νέα αποστολή της είναι να ενημερώσει την κυβέρνηση για την απειλή του Quan Chi, ενώ πολεμά δίπλα στον Liu Kang και τον Raiden για τη σωτηρία της Γης.



Sub Zero
Μετά την ήττα του Shao Khan, ο Sub Zero αποφασίζει να σταματήσει τις δραστηριότητές του. Εν όψει όμως της νέας απειλής φορά ξανά το γνώριμο κοστούμι και ρίχνεται στη μάχη.



Shinnok
Εξορισμένος στο Netherrealm για εγκλήματα κατά των συμμάχων του, ο διαβολικός Shinnok ελευθερώνεται από τον μαύρο μάγο Quan Chi. Με τη βοήθεια του προδότη μπόρεσε και ανασυγκρότησε τις δυνάμεις του με σκοπό να ξεκινήσει τον πόλεμο κατά των πρώην συμμάχων του και της Γης.



Tanya
Η λυγερή μελαψή πολεμίστρια μάχεται για να ελευθερώσει την πατρική γη από τα χέρια του Shinnok και της στρατιάς του.

ΤΕΛΙΚΑ, ΑΞΙΖΕΙ ΤΟΝ ΚΟΠΟ;

Μάλλον είναι θέμα γούστου. Εμείς πάντως ενθουσιαστήκαμε με το MK4. Το βρήκαμε αρκετά ενδιαφέρον από πλευράς γραφικών, ήχου και gameplay και ταυτόχρονα γρήγορο και γεμάτο δράση. Γενικά πιστεύουμε πως δεν θα περάσει απαρατήρητο. Το μόνο μειονέκτημά του είναι ότι έχει μικρή διάρκεια ζωής. Αυτό σημαίνει ότι ενώ στην αρχή θα προσπαθήσετε να το τελειώσετε σχεδόν από την πρώτη μέρα, αν το καταφέρετε θα βαρεθείτε να το ξανακάνετε, παρ' όλο που τα πέντε επίπεδα δυσκολίας και οι multiplayer δυνατότητες σώζουν κάπως την κατάσταση. Πάντως, δίχως αμφιβολία πρόκειται για ένα αξιόλογο game που θα ξετρελάνει τους φανατικούς του είδους και όχι μόνο. Αποτελεί μια εξαιρετική επιλογή, ειδικά αν έχετε πολλά νεύρα και δεν ξέρετε πού και πώς να ξεσπάσετε. PC

EMERGENCY
FIGHTERS FOR LIFE



Οι οθόνες των υπολογιστών μας έχουν κατακλυστεί από μικρά ανθρωπάκια (ή... εξωγηινάκια) που ως σκοπό της σύντομης ψηφιακής ζωής τους έχουν την καταστροφή των αντιπάλων τους. Ξαφνικά όμως το σκηνικό αλλάζει. Στο Emergency: Fighters for Life τα ανθρωπάκια βρίσκονται ακόμα εδώ (το μέγεθός τους εξακολουθεί να είναι μικροσκοπικό) με τη μόνη διαφορά ότι στόχος τους δεν είναι ο πλήρης αφανισμός των υπόλοιπων κατοίκων του φανταστικού κόσμου όπου ζουν, αλλά η καταβολή κάθε προσπάθειας για τη διάσωση των συνανθρώπων τους και την αντιμετώπιση επικίνδυνων καταστάσεων.

του Αντώνη Σκουλικάρη
ansk@mdfoods.dk

Αρκεί να ρίξετε μια ματιά στα δελτία ειδήσεων των 20:00 για να δείτε μερικά από τα σενάρια του παιχνιδιού. Φωτιές στα δάση, τροχαία ατυχήματα, πλημμύρες, σεισμοί, βία στα γήπεδα, εγκληματίες να σπέρνουν τον τρόμο. Αραγε, εάν είχατε το ρόλο του υπεύθυνου των συνεργείων για την άμεση επέμβαση σε καθεμία από τις προαναφερθείσες καταστάσεις, θα τα καταφέρνατε καλύτερα; Μπορείτε πάντως να δοκιμάσετε...

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Η TopWare Interactive είναι μια καταξιωμένη εταιρία του χώρου, με πολλές νέες κυκλοφορίες για το φθινόπωρο και το χειμώνα, οι οποίες εγγυώνται αρκετές ώρες διασκέδασης μπροστά στους υπολογιστές μας. Ειδικά όμως το Emergency διαθέτει ένα χαρακτηριστικό σπάνιο στην πλειονότητα των τίτλων που κυκλοφορούν καθημερινά: πρωτότυπο σενάριο. Το εάν καταφέρνει τελικά να ξεχωρίσει θα φανεί στις επόμενες γραμμές.

ΣΕΝΑΡΙΟ: Η ΔΙΑΣΩΣΗ ΤΗΣ ΑΝΘΡΩΠΙΝΗΣ ΖΩΗΣ

Στο Emergency αναλαμβάνετε τη διοίκηση των οχημάτων και των πληρωμάτων τους που συμμετέχουν στη μάχη για τη διάσωση της ανθρώπινης ζωής καθώς και τη διατήρηση της ηρεμίας και του νόμου σε μια κατοικημένη περιοχή. Η απόδοσή σας σε κάθε αποστολή έχει ως συνέπεια την αύξηση των χρημάτων που σας δίνονται για τη συνέχεια του παιχνιδιού, του αριθμού των βάσεών σας, καθώς και της γκάμας των οχημάτων που έχετε στη διάθεσή σας.

Οι αποστολές με τις οποίες ασχολείστε έχουν σχέση κυρίως με ατυχήματα, ωστόσο δεν είναι λίγες οι περιπτώσεις που αφορούν στην καταστολή της δράσης κακοποιών στοιχείων και τη διαφύλαξη κυβερνητικών ενεργειών. Ετσι ξεκινάτε με τη διάσωση ενός ριψοκίνδυνου μοτοσικλετιστή, η ροή της αδρεναλίνης στο αίμα του οποίου σταματάει πάνω σε ένα... τρακτέρ. Η φωτιά σε διαμέρισμα από τα φωτάκια χριστουγεννιάτικου δέντρου και η περίθαλψη των απρόσεκτων ενοίκων του σπιτιού είναι το δεύτερο πρόβλημα που καλείστε να λύσετε. Η πτώση ενός άτυχου ορειβάτη σε χαράδρα ή η ανατροπή βάρκας με μικρούς μαθητές σε ποτάμι απαιτούν την άμεση επέμβασή



Πρώτη σας ενέργεια θα πρέπει να είναι η απομάκρυνση των περίεργων από το χώρο του ατυχήματος.



Μία από τις βάσεις σας με τα διαθέσιμα οχήματα.



Ατύχημα λεωφορείου στην εθνική οδό. Μία από τις δυσκολότερες αποστολές, αφού η αντίδρασή σας πρέπει να είναι άμεση και με πολλά οχήματα, ενώ οι απώλειες δεν συγχωρούνται...



Ξέφρενη πορεία νταλίκας με σπασμένα φρένα.



Το προσωπικό που επανδρώνει τα επιλεγμένα οχήματα.

σας. Σε κάποια άλλη αποστολή, μια μεγάλη φωτιά σε δάσος, που φτάνει να απειλεί κατοικημένη περιοχή, θυμίζει έντονα το καλοκαίρι της χώρας μας με την διαφορά ότι τα μέσα που έχετε στη διάθεσή σας είναι επαρκή και επεμβαίνουν άμεσα και αποτελεσματικά, ενώ οι συμπλοκές ύστερα από ένα μεγάλο ποδοσφαιρικό ντέρμπι θα απασχολήσουν εσάς καθώς και ένα μεγάλο μέρος της αστυνομικής δύναμης, ενώ εάν όλα πάνε καλά, οι κλούβες σας θα γεμίσουν με θερμόαιμους "φιλάθλους". Οι περισσότεροι από εσάς έχετε δοκιμάσει το roller-coaster (κατά κόσμο τρενάκι) και σίγουρα θα έχετε φοβηθεί για πιθανό εκτροχιασμό του. Οταν αυτό συμβεί, σε κάποιο από τα σενάρια του Emergency, καλείστε να σώσετε τους άτυχους επιβαίνοντες στο βαγόνι. Το πρόσφατο δυστύχημα του λεωφορείου στη Χαλκίδα θα μπορούσε να έχει λιγότερα θύματα, εάν υπήρχαν τα σωστικά συνεργεία μιας ανάλογης αποστολής του παιχνιδιού.

Σας φαίνονται λίγα τα προαναφερόμενα σενάρια; Για καλή σας τύχη (και κακή των sprites ασθενών/θυμάτων του τίτλου) οι αποστολές είναι 30 τον αριθμό, η δε ποικιλία τους δεν θα σας κάνει να βαρεθείτε εύκολα. Ο πυρομανής που σπέρνει φωτιά σε πόλη της περιοχής, το φορτηγό με τα σπασμένα φρένα, η πτώση αεροπλάνου σε fast food γεμάτο με πελάτες, η φωτιά στο μετρό εν ώρα αιχμής αλλά και η ασφαλής μεταφορά τοξικών αποβλήτων είναι μερικές από τις καταστάσεις που θα πρέπει να αντιμετωπίσετε, έχοντας όσο το δυνατόν μικρότερες απώλειες αλλά και ...έξοδα!

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 910 ΚΑΙ 1 ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ

Το παιχνίδι από άποψη σύλληψης είναι άριστο. Η πολυπλοκότητα όμως των εκάστοτε καταστάσεων και η ανάγκη άμεσης δράσης σε συνδυασμό με το μεγάλο αριθμό οχημάτων, εξοπλισμού και έμψυχου υλικού δημιουργούν εύλογα ερωτήματα για το κατά πόσο είναι εύχρηστο το user interfase και δεν κουράζει το χρήστη.

Με το ξεκίνημα μιας αποστολής μεταφέρεστε στο χάρτη της περιοχής, όπου απεικονίζονται όλες οι βάσεις στις οποίες έχετε πρόσβαση (με πράσινο χρώμα οι διαθέσιμες, με άσπρο οι μη). Με αριστερό κλικ σε καθεμία από αυτές έχετε μια λεπτομερή απεικόνιση της βάσης με όλα τα οχήματα και τους άντρες που υπάρχουν σε αυτήν. Εάν αφήσετε τον κέρσορα πάνω σε ένα όχημα (ή μέλος πληρώματος), βλέπετε τις πληροφορίες που αφορούν στο είδος, το κόστος και τον έξτρα εξοπλισμό που διαθέτει. Με αριστερό κλικ στο όχημα το επιλέγετε και με τον ίδιο τρόπο διαλέγετε το κατάλληλο πλήρωμα που θα το επανδρώσει. Κατόπιν με κλικ στο κάτω μέρος της οθόνης (Start) κινείται το όχημα προς την περιοχή δράσης. Η τελευταία έχει κόκκινο χρώμα στο γενικό χάρτη στον οποίο αναφερθήκαμε αρχικά. Κάνοντας αριστερό κλικ πάνω της παίρνετε το mission briefing, ενώ με δεξί κλικ μπαίνετε στην περιοχή όπου εντοπίζεται το πρόβλημα. Τα οχήματα



Ο βασικός χάρτης της περιοχής όπου αναλαμβάνετε δράση.

FAST FOOD, FAST DEATH



Στο fast food επαρχιακού δρόμου, οι πελάτες απολαμβάνουν το γεύμα τους...



...όταν ένα αδέσποτο (!!!) πουλί χτυπά στο cockpit αεροπλάνου...



...και προκαλεί την πτώση του...



...στα κεφάλια των πελατών του fast food!!!



Δυστυχώς ο πιλότος γίνεται το πρώτο θύμα του δυστυχήματος. Ας ελπίσουμε να είναι το μόνο!



Οταν έχετε να κάνετε με θερμόαιμους φιλάθλους... δροσίστε τους!!!



Μοτοσικλέτα - Τρακτέρ 0-1.(Ευτυχώς που ο οδηγός της μηχανής φορούσε κράνος.)

DARK XMAS



Ποιος το περίμενε ότι αυτό το χαριτωμένο χριστουγεννιάτικο δεντράκι...



...θα προκαλούσε τέτοια καταστροφή!!!

που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε είναι εδάφους, νερού και αέρα, ενώ χωρίζονται σε εκείνα των επιχειρήσεων, της διάσωσης και, τέλος, στα αστυνομικά. Ετσι, στα οχήματα επιχειρήσεων συμπεριλαμβάνονται πέντε ειδών διαφορετικά πυροσβεστικά, φορτηγό με κανόνι νερού, βαγόνι ανεφοδιασμού (για τους πυροσβέστες με το δίχτυ ασφαλείας), μονάδα αντιμετώπισης βιοχημικών καταστροφών (ναι, αντιμετωπίζετε και τέτοιες), καρότσα μεταφοράς (για μετακίνηση οχημάτων και άλλων αντίστοιχου βάρους αντικειμένων), όχημα επιδιόρθωσης γεφυρών, μπουλντόζα και βενζινάκατος (με τα αντίστοιχα οχήματα που τα μεταφέρουν), πυροσβεστικό αεροσκάφος, βάρκα με αντλία νερού και τέλος κινητή μονάδα διοίκησης που ασχολείται με τη διεύθυνση άνω των 10 οχημάτων σε μια περιοχή. Τα οχήματα διάσωσης περιλαμβάνουν ασθενοφόρα, ιατρικά οχήματα (για τη μεταφορά γιατρών), ελικόπτερα διάσωσης και κινητή ιατρική μονάδα (φανταστείτε ένα μικρό κινητό νοσοκομείο). Τέλος, τα περιπολικά, τα αστυνομικά φορτηγάκια και τα οχήματα με κανόνι νερού (ιδανικά για διαδηλώσεις) αποτελούν τη διαθέσιμη αστυνομική δύναμη. Ολα τα ανωτέρω επανδρώνονται με ικανούς πυροσβέστες (τεσσάρων ειδών), αστυνομικούς, γιατρούς και νοσοκόμους, καθένας εκ των οποίων επιτελεί συγκεκριμένες λειτουργίες και μεταφέρεται με το αντίστοιχο όχημα. Εξοικείωση απαιτείται κυρίως στη χρήση του πυροσβεστικού σώματος, αφού ο εξοπλισμός που χρησιμοποιεί διαφέρει ανάλογα με το είδος του πυροσβέστη (π.χ. η βασική ομάδα πυρόσβεσης μπορεί να χρησιμοποιήσει κόφτες μετάλλων, μάνικες και αλυσοπρίονα αλλά δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει το δίχτυ ασφαλείας). Ο χειρισμός συνηθίζεται εύκολα και γίνεται αποκλειστικά με το mouse, ενώ δίνεται η δυνατότητα για χρήση ορισμένων shortcut keys. Μελανά σημεία στον τομέα αυτό αποτελούν η "εξαφάνιση" των ανδρών σας πίσω από δέντρα ή η δυσκολία εισόδου/εξόδου των πυροσβεστών σε/από κτίρια, ενώ πολλές φορές τα οχήματά σας μπερδεύονται κατά την κίνησή τους (λόγω περιορισμένου χώρου), με αποτέλεσμα να χάνεται πολύτιμος χρόνος και να δοκιμάζονται τα νεύρα και η υπομονή σας.

GAMEPLAY, ΓΡΑΦΙΚΑ & ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του Emergency δεν θα σας ενθουσιάσουν. Εάν εξαιρεθούν οι πολύ όμορφες και συνάμα έξυπνες cutscenes μεταξύ των αποστολών, η υπόλοιπη γραφική υποστήριξη του τίτλου είναι αρκετά φτωχή. Τα sprites (αν και λεπτομερή στη σχεδίασή τους) είναι μικροσκοπικά δυσκολεύοντας το μάτι (και κατά συνέπεια το χειρισμό τους), ενώ η κίνησή τους πολλές φορές (κυρίως σε συνωστισμό) κόβεται (εξαφανίζονται για 1" και εμφανίζονται μερικά χιλιοστά πιο πέρα). Τα background γραφικά είναι τα άκρως απαραίτητα και δεν δίνουν τίποτα παραπάνω από την απεικόνιση της εκάστοτε

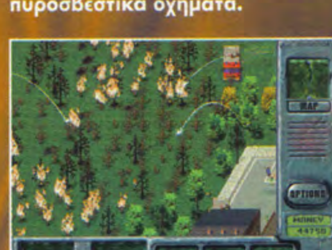
ΦΩΤΙΑ!



Υπάρχει μεγάλη φωτιά σε δάσος. Το πυροσβεστικό αεροπλάνο σηκώνεται.



Ρίχνει το φορτίο νερού στην "καρδιά" της πυρκαγιάς, όπου είναι αδύνατον να φτάσουν τα πυροσβεστικά οχήματα.

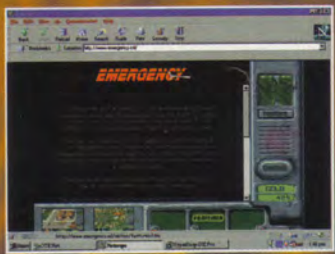


Το αποτέλεσμα είναι άριστο. Τα γειτονικά σπίτια σώθηκαν.

ΤΟ EMERGENCY ΣΤΟ INTERNET

Στο site της εταιρίας (http://www.topware.com) μπορείτε να βρείτε πληροφορίες για τις τεχνικές απαιτήσεις, καθώς και για τα βασικά χαρακτηριστικά του τίτλου. Επίσης, υπάρχει ένα downloadable demo του παιχνιδιού με τέσσερις αποστολές (στο συνοδευτικό CD του "PC Master" στο τεύχος 94/Απριλίου υπήρχε προηγούμενη version του demo με τρία σενάρια).





περιοχής. Ο ήχος κυμαίνεται σε κάπως καλύτερα επίπεδα, με ξεχωριστά μουσικά θέματα για κάθε αποστολή, δεν ανεβάζει όμως την αδρεναλίνη του παίκτη στα επίπεδα που θα έπρεπε. Τα ηχητικά εφέ περιορίζονται στους ήχους κάθε ενέργειας (κοψίματα δέντρων, κάψιμο, θόρυβος μηχανών, σειρήνες κ.ά.), ενώ οι λεκτικές απαντήσεις των πληρωμάτων και τα βογκητά πόνου των τραυματισμένων τους οποίους προσπαθείτε να σώσετε είναι μονότονα. Πολλές φορές δεν ακούγεται τίποτα απολύτως (εξαιρουμένης της μουσικής) και δίνεται η λανθασμένη αίσθηση ότι δεν συμβαίνει τίποτα στην περιοχή. Το δυνατότερο σημείο του Emergency δεν είναι τα τεχνικά χαρακτηριστικά του, αλλά ο απίστευτος εθισμός που δημιουργείται στον παίκτη που θα ασχοληθεί μαζί του. Οταν τελειώσει μια αποστολή, η περιέργεια για την επόμενη λειτουργεί καταλυτικά στη χρονική αντοχή του τίτλου. Ακόμα και μια ήδη περατωθείσα αποστολή αποτελεί πρόκληση, αφού οι τρόποι ολοκλήρωσής της είναι πολλοί και με διαφορετικά αποτελέσματα (χρηματικά, απωλειών, χρονικά κ.ά.). Η πληθώρα των σεναρίων, η ποικιλία των καταστροφών και κυρίως οι εναλλακτικοί τρόποι αντιμετώπισης καταστάσεων καθιστούν τον τίτλο μια καλή επένδυση. Το άγχος αυξάνεται με την πάροδο του χρόνου κατά τη διάρκεια του εκάστοτε περιστατικού και πολλές φορές νομίζετε ότι οι γιατροί και οι πυροσβέστες αισθάνονται την ίδια ανάγκη με εσάς για τη διάσωση των άτυχων συνανθρώπων τους. Δίνεται η αίσθηση της σειράς "Στην Εντατική" και, πιστέψτε με, η ικανοποίηση μετά από μία επιτυχημένη αποστολή είναι μεγάλη.

MISSION COMPLETED!!!

Το Emergency: Fighters for Life επιδιώκει να κατακτήσει μια θέση στα MB του σκληρού μας δίσκου, σε μια εποχή όπου η πλειονότητα των παιχνιδιών διαθέτουν μπόλικο αίμα και γερές δόσεις βίας. Και σε αυτόν τον τίτλο υπάρχει βία με τη μόνη διαφορά ότι ο παίκτης προσπαθεί να την αποτρέψει και όχι να την προκαλέσει. Εάν η ιδέα της άμεσης δράσης σε καταστάσεις έκτακτης ανάγκης σάς φαίνεται δελεαστική, μην το χάσετε με τίποτα. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΗΧΟΣ	79
GAMEPLAY	93
ΑΝΤΟΧΗ	91

88



Ενα διαφορετικό παιχνίδι: strategy for life!

ΕΤΑΙΡΙΑ
TopWare Interactive
(http://www.topware.com)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 120MHz, 16MB RAM, SVGA 2MB card, 16-bit sound card, 4x CD-ROM, Windows 95/98, 150MB στο σκληρό.

ΔΙΑΘΕΣΗ
CD Media, Γεωργαντά 1Α Κηφισιά, τηλ.: 6233906.

ΟΡΕΙΒΑΣΙΑ ΜΕ... ΕΜΠΟΔΙΑ



"Απρόσεκτος ορειβάτης χάθηκε σε αναρρίχηση. Στείλτε μονάδα αέρος."



Το ελικόπτερο τον βρίσκει με το radar του...



...τον ανασύρει με τον ειδικό γάντζο...



...του παρέχονται οι πρώτες βοήθειες σε κοντινό ξέφωτο...



... και πίσω στη βάση. "Αποστολή εξετελέσθη."

PEOPLE'S GENERAL



Οταν ο γνωστός-άγνωστος κουκουλοφόρος βασανιστής με το τεράστιο (τς, τς, τι πρόστυχο μυαλό έχετε!) πολεμικό σφυρί (το φυλάει πάντοτε κάτω από το γραφείο με την ταμπελίτσα: ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ) χαμογέλασε χαιρέκακα και μου παρέδωσε το κουτί του παιχνιδιού, ήξερα τι έπρεπε να κάνω: ΓΡΗΓΟΡΑ!!! Η ταχύτης είναι προσόν των συντακτών του περιοδικού, ειδικά όταν υπάρχει η ανάλογη βοήθεια από τον εκλεκτό αρχισυντάκτη. Οταν, όμως, διαπίστωσα ότι ακόμα και ένα turn-based παιχνίδι στρατηγικής "αργεί" στον P133 μου, κατάλαβα ότι "ήγγικεν η ώρα της αναβαθμίσεως" και άρχισα να ικετεύω για μια μικρή παράταση της dead line... (Ελεος!!!)

του Γιάννη Βογιατζή
lost@otenet.gr

Το People's General δεν χρειάζεται ιδιαίτερες συστάσεις. Για τους φίλους των πολεμικών παιχνιδιών στρατηγικής η σειρά General φαντάζομαι ότι είναι κάτι παραπάνω από γνωστή, ενώ και εκείνοι που δεν έχουν τις ίδιες προτιμήσεις, σίγουρα θα έχουν ακουστά τους τίτλους Panzer General, Pacific General κ.λπ. Αν πάλι, όλα αυτά σας φαίνονται λίγο κινέζικα, τότε το όνομα SSI θα σας προδιαθέσει θετικά για την ποιότητα του νέου παιχνιδιού στρατηγικής, το οποίο ακολουθεί κατά πόδας όλα τα προηγούμενα, όντας αμιγώς turn-based.



ΣΕΝΑΡΙΟ

Πόλεμος και πάλι πόλεμος. Αυτήν τη φορά το σενάριο δεν εκτυλίσσεται πολύ μακριά στο μέλλον ή το παρελθόν. Τα ψυχροπολεμικά σενάρια και οι παλαιότεροι πόλεμοι έχουν εξαντληθεί, οπότε η SSI έπρεπε να βρει κάτι καινούριο για να "ντύσει" το νέο παιχνίδι της. Ετσι, ακολούθησε τις προβλέψεις πολλών πολιτικών αναλυτών που υποστηρίζουν ότι η μεγάλη πολεμική απειλή προέρχεται από την Κίνα, λόγω του ρόλου που μπορεί και θέλει να παίξει στην περιοχή της Ασίας. Οπερ και εγένετο... Κατά τη διάρκεια του "σωτήριου έτους" 2005, η Ταϊβάν κηρύσσει την ανεξαρτησία της από τα δεσμά της "μητέρας" Κίνας. Αυτό φυσικά δεν αρέσει καθόλου στη Λαϊκή Δημοκρατία της χώρας των πέντε δισεκατομμυρίων ανθρώπων και αμέσως τα πλοκάμια της Κίνας τυλίγονται γύρω από τον ταϊβανέζικο λαιμό. Η Κίνα, όμως, η οποία έχει συναισθανθεί τη δύναμή της (ελλείψει πλέον και της Σοβιετικής Ενωσης), δεν αρκείται να κρατήσει την Ταϊβάν υπό τον έλεγχό της, αλλά επιθυμεί πολλά περισσότερα. Ετσι, η κατάσταση ξεφεύγει από τα όρια της "γειτονικής αψιμαχίας". Τώρα πια είναι η Κίνα εναντίον του κόσμου. Οι δυτικές δυνάμεις δεν πρόκειται να κάτσουν με σταυρωμένα τα χέρια. Το ΝΑΤΟ και τα Ηνωμένα Εθνη ετοιμάζουν την αντεπίθεσή τους. Πλησιάζει η ώρα για τον Γ' Παγκόσμιο Πόλεμο!



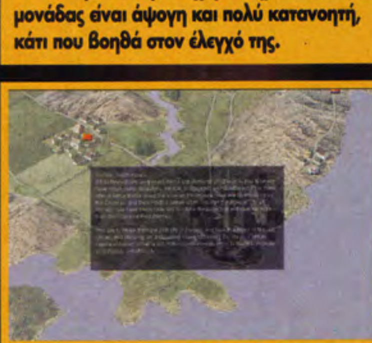
Στην αρχή κάθε γύρου αναφέρονται η ημερομηνία, οι καιρικές συνθήκες, ο βαθμός εναέριας υπεροχής και οι γύροι που απομένουν για Brilliant Victory, Victory και Tactical Victory.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οπως προαναφέραμε, το People's General ακολουθεί τη δοκιμασμένη -και πολύ επιτυχημένη- συνταγή των ανάλογων τίτλων της SSI. Είναι ένα κλασικό turn-based παιχνίδι στρατηγικής, το οποίο απαιτεί σημαντικές στρατηγικές ικανότητες και ανάλογη πείρα για να το φέρετε εις πέρας - δηλαδή να καταφέρετε να αναδειχτείτε εσείς ο μόνος νικητής.



Η αναπαράσταση των χαρακτηριστικών κάθε μονάδας είναι άψογη και πολύ κατανοητή, κάτι που βοηθά στον έλεγχό της.



Ξεκινώντας ένα campaign. Τα μάτια της ανθρωπότητας είναι στραμμένα πάνω σας. Καλή τύχη!

Ξεκινώντας, βλέπετε τη λιτή εισαγωγή και στη συνέχεια περνάτε στο βασικό menu του παιχνιδιού, απ' όπου έχετε διαθέσιμες όλες τις συνήθεις επιλογές. Ετσι, μπορείτε να επιλέξετε μεταξύ των μεμονωμένων σεναρίων ή να αναλάβετε τις τύχες του ενός στρατοπέδου σε μια campaign. Η ποικιλία των σεναρίων και των καταστάσεων που θα αντιμετωπίσετε είναι μια παράμετρος που εμπλουτίζει το παιχνίδι και αυξάνει την αντοχή του στο χρόνο.



Μόλις χάσατε τη μάχη και το επιτελείο δεν θα σας επιτρέψει να χάσετε και τον πόλεμο. The game is over!

Αφού καθορίσετε το Prestige σας (αυξομειώνει και τη δυσκολία του παιχνιδιού, καθώς λειτουργεί όπως τα χρήματα), είστε έτοιμοι να οδηγήσετε το στρατό σας στη νίκη. Για να τα καταφέρετε, θα πρέπει να ιδρώσετε, αφού η τεχνητή νοημοσύνη του υπολογιστή είναι πολύ αναπτυγμένη. Για παράδειγμα, θα δείτε κάποιες αντίπαλες μονάδες που έχουν υποστεί φθορά να οπισθοχωρούν προσεκτικά, ενώ πολλές φορές μια περιοχή που έχετε αποσπάσει από τον εχθρό θα δέχεται σφοδρή επίθεση στην προσπάθεια του υπολογιστή να την πάρει πίσω. Πράγματι, το παιχνίδι αποτελεί πρόκληση για τη στρατηγική δεινότητά σας, αφού θα πρέπει να επιστρατεύσετε διάφορα σχέδια και πρακτικές για να νικήσετε.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι πολύ απλός και δεν παρουσιάζει καμία δυσκολία. Ακόμη και ο χρήστης που δεν έχει ξαναπαίξει παιχνίδι στρατηγικής μπορεί σε λίγη ώρα να εξοικειωθεί μαζί του. Το ποντίκι αναλαμβάνει να διεκπεραιώσει όλες τις επιθυμίες σας. Επιλέγετε μια μονάδα και μπορείτε εύκολα να την κάνετε ό,τι θέλετε: να την μετακινήσετε, να επιτεθείτε, να δείτε τα στατιστικά στοιχεία της. Προτού όμως αποφασίσετε να κάνετε μια επίθεση σε κάποια αντίπαλη μονάδα, μπορείτε να δείτε τις πιθανές απώλειες που θα έχετε εσείς και ο αντίπαλος, οδηγώντας απλώς τον κέρσορα στην εχθρική μονάδα. Αυτό ίσως να φαίνεται λίγο ψεύτικο, όμως ο καθένας με κοινή λογική μπορεί να καταλάβει τις δυναμικές των μονάδων. Αν κάνετε δεξί κλικ σε κάποια μονάδα, μπορείτε να δείτε τα στατιστικά στοιχεία της, κάτι πολύ χρήσιμο αν θέλετε να σχεδιάσετε την τακτική σας. Ετσι, μπορείτε να ελέγχετε όλες εκείνες τις παραμέτρους που είναι ζωτικής σημασίας σε μία μάχη, αλλά και να κάνετε κάποιες ενέργειες όπως να επιβιβάσετε τη μονάδα σε όχημα ή πλοίο, να την προμηθεύσετε με όπλα και καύσιμα, να αντικαταστήσετε τις απώλειές της, ακόμη και να αλλάξετε το όνομά της (για να τις ξεχωρίζετε ευκολότερα). Σε γενικές γραμμές, ο χειρισμός ακολουθεί κατά γράμμα ό,τι ίσχυε και στο Panzer General II, κάτι που με χαροποίησε ιδιαιτέρως. Οι περαιτέρω λεπτομέρειες μόνο κουραστικές μπορούν να γίνουν. Σίγουρα παίζοντας θα μπορέσετε να ανακαλύψετε όλες τις παραμέτρους του παιχνιδιού.

ΕΤΑΙΡΙΑ
SSI/MINDSCAPE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P-166, 32MB RAM, 8x CD-ROM, SVGA 2MB, συμβατή κάρτα ήχου, 60MB ελεύθερο χώρο στο δίσκο, mouse, W95 ή W98, DirectX 6.0, QuickTime 3.0

ΔΙΑΘΕΣΗ
Τον τίτλο μας προσέφερε η SSI.



Με τον Strategic Map μπορείτε να δείτε συνοπτικά ολόκληρο το τερέν και τις μονάδες των δύο πλευρών, καθώς και τις πόλεις (μικρές και μεγάλες) που κάθε πλευρά έχει στη διάθεσή της.

ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Σε αυτό το σημείο, καλό θα ήταν να αναφερθούμε συνοπτικά σε κάποια βασικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, ώστε να κατανοήσετε καλύτερα το γενικότερο "στήσιμό" του.

Prestige: Οπως δηλώνει το όνομά του, το Prestige αφορά στην ικανότητα να διαχειρίζεστε αποτελεσματικά (όπερ σημαίνει: νίκη, νίκη, νίκη!) το στράτευμά σας. Οι Prestige Points θα μπορούσαμε να πούμε ότι είναι τα χρήματα του People's General, αφού μέσω αυτών "αγοράζετε" νέες μονάδες για το στρατό σας. Μπορείτε να τους αυξομειώσετε (για εσάς και τον αντίπαλο) στην αρχή κάθε σεναρίου.

SCENARIO BUILDER





Ενα από τα πιο ισχυρά σημεία του παιχνιδιού είναι ο Scenario Builder, ο οποίος σας δίνει τη δυνατότητα να "σχεδιάσετε" τις δικές σας μάχες και τα δικά σας πολεμικά σενάρια. Η άψογη υλοποίηση του στοιχείου αυτού και η ιδανική παραμετροποίηση που σας επιτρέπει αποδεικνύουν περίτρανα την ποιότητα της SSI. Το παιχνίδι εμπλουτίζεται σημαντικά και προσφέρει πολλές επιπλέον ώρες παιχνιδιού, καθώς δεν γίνεται βαρετό, ακόμη και αν καταφέρετε να ολοκληρώσετε όλα τα σενάριά του. Δεν υπάρχουν πολλά που δεν μπορείτε να κάνετε με τον Builder του People's General.

PEOPLE'S GENERAL

Καιρικές Συνθήκες: Στην αρχή κάθε γύρου (turn) ένα συνοπτικό πινακάκι αναφέρει πόσοι γύροι απομένουν μέχρι την ολοκλήρωση του σεναρίου, την ημερομηνία και τις κλιματολογικές συνθήκες. Οι συνθήκες αυτές καθορίζονται από την εποχή του χρόνου και την περιοχή στην οποία λαμβάνει χώρα η μάχη, ενώ αποτελούν σημαντικό στοιχείο για τη συμπεριφορά των μονάδων (ειδικά την κίνησή τους) σε σχέση με το τερέν. Ο κακός καιρός, εξάλλου, αποτελεί αποτρεπτικό παράγοντα για τις εναέριες επιδρομές.

Air Missions: Οπως είναι γνωστό, ο σύγχρονος πόλεμος βασίζεται πάρα πολύ στις εναέριες μονομαχίες και ειδικά στους αεροπορικούς βομβαρδισμούς (χαρακτηριστικό παράδειγμα η "Καταιγίδα της Ερήμου"). Ετσι δεν θα μπορούσαν να λείπουν από το παιχνίδι αυτά τα στοιχεία. Παρ' όλα αυτά, τα καταδρομικά και τα βομβαρδιστικά δεν αποτελούν μέρος του στρατεύματός σας, αλλά μπορούν να επιλεγούν ως έξτρα στοιχεία. Επιλέγοντας το εικονίδιο Air Missions (πάνω δεξιά) μπορείτε να δείτε πόσους Air Points έχετε διαθέσιμους για το συγκεκριμένο γύρο (όχι, όχι, είπαμε χωρίς τζατζίκι!) και πόσο κοστίζει (σε Air Points) κάθε αποστολή. Οι αποστολές μπορούν να είναι καταστροφές αμυντικών ή επιθετικών μονάδων του εχθρού, αναγνωριστικές πτήσεις ή αμυντικές προσπάθειες.

Leaders: Οι πολεμικές μονάδες κατά τη διάρκεια των σεναρίων ή των campaigns εμπλέκονται σε πολυάριθμες μάχες, οι οποίες συντελούν στην αύξηση της εμπειρίας τους (ειδικά αν είναι επιτυχημένες). Υπάρχει περίπτωση, όταν μια μονάδα αποκτήσει μεγάλη εμπειρία (experience), να κερδίσει έναν Αρχηγό (Leader) (μαζί με ένα κόκκινο ή χρυσό αστέρι στο εικονίδιό της). Ο Leader διαθέτει ξεχωριστές ιδιότητες και καθιστά τη μονάδα ισχυρότερη στη μάχη. Μάλιστα, διαθέτει δύο special abilities, μία συνδεδεμένη με το είδος της μονάδας (τα tank π.χ. παίρνουν +1 στην κίνησή τους) και μία τυχαία, όπως η Devastating Fire, η οποία είναι διαθέσιμη για κάθε τύπο μονάδας και δίνει τη δυνατότητα να επιτεθούν δύο φορές στον ίδιο γύρο. Γι' αυτό προσέξτε να μη χάσετε κανέναν Leader στη μάχη.

Εντοπισμός Μονάδων: Στο People's General δεν υπάρχει η κλασική Fog of War. Αντίθετα, όλος ο χάρτης είναι ορατός είτε στην κανονική εικόνα είτε στην εποπτική (Strategic Map). Παρ' όλα αυτά το παιχνίδι διαθέτει ένα πρωτότυπο σύστημα ρεαλιστικής προσέγγισης της κατάστασης. Υπάρχουν τέσσερις καταστάσεις στις οποίες βρίσκεται μια μονάδα (φυσικά εχθρική). Μπορεί να είναι "Hidden", κάτι που σημαίνει είτε ότι δεν την έχετε δει ποτέ γιατί δεν έχουν πλησιάσει οι μονάδες σας είτε ότι την είδατε μια φορά κι ύστερα απομακρύνθηκε πάλι. Μπορεί επίσης να είναι "Unknown", που σημαίνει ότι είναι μεν ορατή, αλλά το μόνο που βλέπετε είναι ένα τετράγωνο σχεδιάκι, καθώς δεν γνωρίζετε ούτε τον τύπο της ούτε τη δύναμή της. Τρίτη κατάσταση είναι η



Αν θέλετε, μπορείτε να βλέπετε συνεχώς τα εξάγωνα στην οθόνη σας, κάτι που διευκολύνει, αλλά χαλάει κάπως την αισθητική εμφάνιση του παιχνιδιού.



Το πλαίσιο δεξιά περιέχει τις μονάδες που ζητήσατε-αγοράσατε, ενώ στο χάρτη θα δείτε φωτισμένα τα εξάγωνα, όπου μπορείτε να τις τοποθετήσετε.

ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ ΤΗΣ ΚΙΝΑΣ



Tank - Type 05-1 (cost: 360): **Μια πολύ καλή και σχετικά φθηνή επιλογή για το στράτευμά σας. Θα σας απαλλάξει από ενοχλητικές παρουσίες, ενώ ταυτόχρονα θα γίνει αξιόπιστη επιθετική λύση.**



Anti - Tank - YW-531b AT (cost: 110): **Ο,τι πρέπει για να καταστρέψετε τα αντίπαλα άρματα μάχης. Ευέλικτο και "αθόρυβο", μπορεί να καταφέρει καταστροφικά χτυπήματα στους μισητούς εχθρούς.**



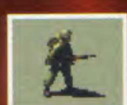
Artillery - Monitor (cost: 420): **Αν και είναι λίγο "τσουχτερή" η τιμή του (σε Prestige Points), εντούτοις αποτελεί το ισχυρότερο κομμάτι του πυροβολικού σας, ικανό να καταστρέψει εχθρικές μονάδες από μακρινή απόσταση χωρίς μεγάλη δυσκολία.**



Artillery - Type 85 (cost: 220): **Μια πιο light μονάδα, αλλά αρκετά ισχυρή. Πάρτε τη μαζί σας οπωσδήποτε, αν ξεκινάτε για κάποια "αποστολή", αφού μπορεί να καλύψει αποτελεσματικά τις άλλες μονάδες σας.**



Helicopter - Mi-35 (cost: 760): **Για επιθέσεις από αέρος, αυτό το ελικόπτερο μπορεί να μην είναι το δυνατότερο, είναι όμως μια σοβαρή επιθετική μονάδα που θα σας απαλλάξει από πολλούς πονοκεφάλους, χωρίς να "δαπανήσετε" ιδιαίτερο Prestige.**



Infantry - Engineer (cost: 220): **Πολύ χρήσιμη μονάδα γιατί μπορεί να επιτεθεί χωρίς να λαμβάνει υπόψη τις οχυρώσεις που μπορεί να έχει δημιουργήσει η αντίπαλη μονάδα (entrenchment), ενώ έχει τη δυνατότητα να καταστρέφει γέφυρες (ό,τι πρέπει για σαμποτάζ!).**



Infantry - Type 99 (cost: 180): **Από τις πιο σταθερές μονάδες που μπορείτε να επιλέξετε. Ιδανική για την επιτυχή επίθεση σε αντίστοιχες Infantry μονάδες του εχθρού. Το χαμηλό κόστος διευκολύνει την προμήθεια αρκετών.**



Recon - W2523 (cost:110): **Ιδανική μονάδα για την αποκάλυψη κρυμμένων (δηλαδή εκείνων που δεν βλέπετε) μονάδων του εχθρού. Μπορεί να αμυνθεί, αλλά δεν είναι ό,τι καλύτερο για επιθετικές επιχειρήσεις.**

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	81
ΗΧΟΣ	89
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	88

84



Ενας πολύ δυνατός τίτλος πιστοποιεί την ποιότητα της SSI. Τα turn-based παιχνίδια στρατηγικής δίνουν με νύχια και με δόντια την τελική μάχη επιβίωσης.

"Spotted", η οποία αναφέρεται σε μονάδες που είναι ορατές, βλέπετε το είδος τους, αλλά δεν γνωρίζετε τη δύναμή τους. Τέλος, η "Identified" μονάδα είναι γνωστή σε εσάς και μπορείτε να δείτε λεπτομερώς τα στοιχεία της αν κάνετε δεξί κλικ πάνω της.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Στον τομέα των γραφικών το People's General αποδίδει άκρως ικανοποιητικά, συνδυάζοντας τα όμορφα σχεδιασμένα γραφικά με τον υψηλό ρεαλισμό. Για παιχνίδι της κατηγορίας διαθέτει εντυπωσιακά γραφικά, όσον αφορά τόσο στις μονάδες όσο και στα τερέν. Οι μονάδες είναι σχεδιασμένες με λεπτομέρεια και ξεχωρίζουν μεταξύ τους εμφανώς, κάτι που σημαίνει ότι δεν είναι ανάγκη να ψάχνετε εδώ κι εκεί για να ανακαλύψετε τι είδους μονάδα βλέπετε. Τα τερέν, όπου εξελίσσεται η μάχη, είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένα, με όλα τα χαρακτηριστικά που οφείλουν να περιέχουν. Οι πόλεις και τα χωριά δεν είναι κάτι σπουδαίο, αλλά συμπληρώνουν καλαίσθητα την όλη εικόνα του χώρου. Σε καμία περίπτωση τα γραφικά του παιχνιδιού δεν κουράζουν και "ντύνουν" όμορφα τη δράση, διευκολύνοντας παράλληλα τη στρατηγική σχεδίαση κάθε μάχης. Εξάλλου, ανάμεσα σε μάχες ή σενάρια εμφανίζονται κάποια πολύ καλοφτιαγμένα videos (απαιτούν QuickTime, που εγκαθίσταται μαζί με το παιχνίδι), τα οποία διανθίζουν τη δράση και προεκτείνουν την πλοκή του παιχνιδιού.

Από την άλλη πλευρά, οι επιδόσεις του People's General όσον αφορά στον ήχο είναι άψογες. Χωρίς αμφιβολία ο ήχος αποτελεί ένα δυνατό σημείο του παιχνιδιού και σίγουρα εί-



Από αυτή την οθόνη μπορείτε να επιλέξετε μονάδα προς αγορά. Ολα τα στοιχεία κάθε μονάδας είναι στη διάθεσή σας.

ναι το "σήμα κατατεθέν" της μεγάλης εταιρίας που λέγεται SSI. Χωρίς να κουράζει και διαθέτοντας υποβλητικές μουσικές συνθέσεις, με θέματα από πολεμικά εμβατήρια, εισάγει κατευθείαν στο κλίμα και την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Είναι στιγμές που αισθάνεσαι στην κυριολεξία μέλος αυτού του φανταστικού πολέμου. Οι



Τα παραθαλάσσια τοπία δεν θα μπορούσαν να λείπουν.

ήχοι της μάχης δεν είναι τίποτα σπουδαίο και απλώς υπάρχουν για να διανθίζουν την εξέλιξη της αναμέτρησης μεταξύ δύο ή περισσότερων μονάδων.

ΤΕΛΙΚΑ

Πολλοί είναι αυτοί που υποστηρίζουν ότι τα turn-based strategy games σημειώνουν φθίνουσα πορεία και αργά ή γρήγορα θα αποτελούν παρελθόν. Γεγονός είναι ότι μέσα στον κυκεώνα των real time παιχνιδιών είναι δύσκολο να αντέξουν στον ανταγωνισμό και να επιβιώσουν. Οταν όμως βλέπουμε παιχνίδια όπως το People's General, μπορούμε να δώσουμε λίγο χρόνο ακόμη στην κατηγορία αυτή, η οποία έχει να επιδείξει πολυάριθμους φανατικούς φίλους.

PC

ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ ΤΟΥ ΝΑΤΟ



Tank - M1A2 "Abrams" (cost: 300): Σίγουρα οι φίλοι των tank simulators είναι εξοικειωμένοι με το πανίσχυρο αυτό άρμα μάχης. Το κόστος του είναι μέτριο, αλλά οι επιδόσεις του εντυπωσιακές και θα σας απαλλάξει από πολλούς πονοκεφάλους.



Anti-Tank - LAV AT (cost: 80): Αψογος συνδυασμός τιμής-απόδοσης. Ο,τι πρέπει για την αμυντική θωράκιση και την επιθετική τακτική εναντίον εχθρικών tank, αφού έχει ακόμη και τη δυνατότητα να πολεμά χωρίς μειονέκτημα μέσα σε ποτάμια.



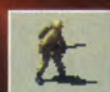
Artillery - MLRS-1 (cost: 330): Αντίστοιχη του Monitor των Κινέζων, αυτή η μονάδα είναι ιδανική για επιθέσεις "εκ του μακρόθεν". Δύσκολα θα τη γλιτώσουν τα εχθρικά άρματα μάχης.



Artillery - SO-152 (cost: 210): Η ουκρανική πρόταση για να πλήξετε από μακριά τα αντίπαλα στρατεύματα. Ιδανική για την αλληλοκάλυψη των μονάδων και την υποστήριξη του πεζικού σε "εξορμήσεις".



Helicopter - Mi-24 Hind (cost:770): Τα ελικόπτερα είναι οι ακριβότερες μονάδες σας, αλλά αποτελούν στρατηγικής σημασίας επιθετικά όπλα. Το ρωσικό ελικόπτερο αποτελεί μια πολύ καλή πρόταση, καθώς είναι σχετικά φθηνό και δεν υστερεί καθόλου σε σχέση με τα ακριβότερα.



Infantry - Gurkha (cost: 240): Πανίσχυρη μονάδα, η οποία αξίζει όλο το Prestige που θα δαπανήσετε. Ακρως αποτελεσματική σε κοντινές μάχες (σε επίθεση και άμυνα), αγνοεί το entrenchment του αντιπάλου και πολεμά χωρίς απώλειες δύναμης μέσα από ποτάμια.



Infantry - M2A3 "Bradley" (cost: 210): Πολύ δυνατή μονάδα, η οποία θα αποτελεί ένα πολύ χρήσιμο εργαλείο στις επιχειρήσεις σας. Ιδανική για να "κυνηγήσετε" μονάδες του εχθρού που το... σκάνε.



Recon - Scimitar (cost:130): Ομάδα εκ της Μεγάλης Βρετανίας. Τα ποτάμια δεν είναι το αδύνατο σημείο της, ενώ η ευελιξία της μπορεί να αποβεί σωτήρια. Πολύ χρήσιμη για τις ανιχνεύσεις σας και αρκετά ανθεκτική σε αντίπαλα πυρά.

HINTS & TIPS

Για άλλον έναν μήνα στην αγαπημένη στήλη των gamers που αρέσκονται στις πλάγιες οδούς θα βρείτε μπόλικο "πράμα" που είτε θα σας λύσει τα χέρια σε κάποιο από τα παιχνίδια που έχετε κολλήσει ή θα κάνει τα αγαπημένα σας games ακόμα πιο διασκεδαστικά. Hints, Cheats, Tips, συμβουλές και γενικά... όλα τα καλούδια του "πλάγιου gaming" στη διάθεσή σας. Use them wisely, κλεπτομανείς αναγνώστες, και φύγαμε (μην ξεχνάτε τις τσίλιες παρακαλώ)...

του Σωτήρη "Cheater Critter" Μπέλλου

DARK OMEN

Το Dark Omen αποτελεί ένα από τα πλέον επιτυχημένα strategies της χρονιάς. Με υποβλητική ατμόσφαιρα, μάχες που απαιτούν (και όχι απλώς προωθούν) στρατηγική και έξοχα δομημένο σενάριο, έγινε επιτυχία και προτιμήθηκε από αρκετούς παίκτες. Βέβαια, τα παραπάνω δεν σημαίνουν ότι είναι και εύκολο! Οσοι έχουν ασχοληθεί με το παιχνίδι γνωρίζουν ότι οι ορδές των Undead και Orc συχνά θέλουν κάτι παραπάνω για να αντιμετωπιστούν. Να λοιπόν ποιο είναι αυτό:

Στο κυρίως menu πληκτρολογήστε FUDGEISLUSH και το Cheat mode θα ενεργοποιηθεί (θα ακούσετε έναν ήχο που μοιάζει με βροντή). Τώρα είστε έτοιμοι να δώσετε στους Undead το μάθημα που τους αξίζει! Πατήστε στη συνέχεια τα ακόλουθα πλήκτρα στη roster οθόνη (δηλαδή εκεί όπου αγοράζετε πανοπλίες, αναπληρώνετε τους νεκρούς σας κ.λπ.):

Ctrl + C + G: Για να κερδίσετε 1.000 χρυσά νομίσματα. Μπορεί μάλιστα να ενεργοποιηθεί όσες φορές θέλετε λύνοντας μια για πάντα το -ψηφιακό- οικονομικό πρόβλημά σας.

Ctrl + C + T: Αφαιρεί 1.000 χρυσά νομίσματα από το θησαυροφυλάκιό σας. Μπορεί κάποιος να μου εξηγήσει τι είδους cheat είναι αυτό;

Ctrl + C + E: Προσθέτει αβασάνιστα πολλά experience points στο regiment που έχετε επιλέξει. Συγκεκριμένα, επιλέγετε πρώτα ένα regiment (κάνετε κλικ πάνω του) και μετά πατάτε τα πλήκτρα. Επίσης, αν το εφαρμόσετε σε έναν μάγο, θα αποκτήσετε από νωρίς πρόσβαση σε φοβερά spells! Κάνετέ το οπωσδήποτε σε έναν Bright Wizard!

Ctrl + C + U: Ομοίως, επιλέξτε ένα regiment και πατήστε τα πλήκτρα που σας δίνουμε. Θα αποκτήσει αυτοπεποίθηση, σιγουριά και σταθερότητα. Κοινώς, δεν "σπάει" στη μάχη ούτε με σφαίρες!

Μη νομίσετε ότι τελειώσαμε εδώ! Για διαβάστε τη συνέχεια...

Στο κυρίως menu πληκτρολογήστε DONTMESSWITHME, ακούστε πάλι έναν ήχο που θυμίζει βροντή και στη roster οθόνη πατήστε:

Ctrl + C + F: Ολα τα regiments σας αποκτούν τη μέγιστη experience! Α, βρε βετεράνοι!

Ctrl + C + I: Το regiment που έχετε επιλέξει γίνεται άτρωτο.

Ctrl + C + M: Αποκτάτε όλα τα διαθέσιμα μαγικά αντικείμενα! Κορυφαίο cheat!



BLOOD

BLOOD

Ενα καταπληκτικό Doom clone, ευρέως γνωστό για την εκπληκτική terror ατμόσφαιρά του, τα πρωτοποριακά όπλα του (ειδικά αυτή η voodoo doll είναι χωρίς προηγούμενο) αλλά και την αφθονία αίματος! Αν το μόνο που θέλετε να χυθεί είναι το αίμα των αντιπάλων σας, πατήστε T για να ενεργοποιήσετε τα μηνύματα (θα εμφανιστεί ένας cursor στο επάνω τμήμα της οθόνης) και ακολούθως πληκτρολογήστε τα εξής:

MPFKA: Είστε θεοί (ήλιοι καλοκαιρινοί κ.λπ. κ.λπ.)!

NOCAPINMYASS: Πάλι είστε θεοί. (Ποια η διαφορά αυτού του cheat από το προηγούμενο μπορεί να μου εξηγήσει κάποιος;)

CAPINMYASS: Ερχονται στιγμές που ακόμα και οι θεοί θέλουν λίγη ξεκούραση από το... θεϊλίκι (δηλαδή God mode off.)

LARA CROFT: Πληκτρολογήστε το και θα δείτε την άπαιχτη Lara να εμφανίζεται από το πουθενά και να χορεύει ολόγυμνη γύρω σας μαζί με τη Nikki από το Pandemonium και τη Mara από το Mysteries of the Sith! Πλάκα κάνω φυσικά. Απλώς θα αποκτήσετε όλα τα όπλα και ατέλειωτα πυρομαχικά.

IDAHO: Τα όπλα σας δεν τελειώνουν ποτέ.

MONTANA: Αποκτάτε όλα τα όπλα και τα αντικείμενα του παιχνιδιού.

SPORK: Αποκτάτε 200% health. (Μιλάμε για αθληταράδες!)

GRISWOLD: Αποκτάτε 200% armor.

KEYMASTER: Αποκτάτε όλα τα κλειδιά - αυτό έλειπε.

FUNKYSHOES: Μόλις κερδίσατε ένα υπέροχο ζευγάρι Jump boots. (Αν δεν είναι το νούμερό σας, τι να σας κάνω, επιστροφές



DARK OMEN



δεν γίνονται δεκτές.)

SATCHEL: Ολα τα αντικείμενα είναι δικά σας.

COUSTEAU: Αποκτάτε στολή κατάδυσης και 200% health.

ONERING: Γίνεστε αόρατος.

MCGEE: Πληκτρολογήστε το και... you are on fire!

KRUGER: Πάλι you are on fire αλλά με 200% health (σιγά τ' αυγά).

JOJO: Ενεργοποιεί το "Μεθύστακας" mode. Αυτό μάλιστα!

KEVORKIAN: Αυτοκτονήστε. (Οχι, μην το κάνετε! Τι θα κάνουμε χωρίς εσάς - και όλα τα σχετικά...)

RATE: Απεικονίζει το frame rate. Ισως το καλύτερο cheat όλων των εποχών.

FRAGILE ALLEGIANCE

Κατά τη γνώμη μου, πρόκειται για ένα υπέροχο space strategy. Με πολλές φυλές εξωγήινων, άφθονες τεχνολογίες και ακόμα περισσότερα όπλα, missiles και διαστημικά σκάφη που ποίκιλλαν από κατηγορία... κουνουπιού έως και αληθινά θηρία, γρήγορα γινόταν εθιστικό διατηρώντας παράλληλα μία σχετικά μεγάλη αντοχή στο χρόνο. Αν τα βρίσκετε σκούρα (που θα τα βρείτε, ειδικά στα τελευταία δύο ή τρία σενάρια), να τι πρέπει να κάνετε για να επισπεύσετε την κυριαρχία σας:

✔ Μπείτε (ή βγείτε) στο DOS (το παιχνίδι τρέχει σε DOS) και δώστε CD Fragile για να μεταφερθείτε στο directory του παιχνιδιού.

✔ Αν διαθέτετε την αμερικανική έκδοση του παιχνιδιού (χλωμό το βλέπω, αλλά καλού κακού το γράφουμε) πληκτρολογήστε FRAGILE /c.Osiris.fmsti.

✔ Σε περίπτωση που κατέχετε την ευρωπαϊκή έκδοση πληκτρολογήστε FRAGILE /cKim.Jon.fmsti. (Προσοχή: Μεταξύ των λέξεων Kim, Jon και fmsti υπάρχουν τελείες.). Και στις δύο περιπτώσεις το παιχνίδι θα ξεκινήσει με το που θα πατήσετε Enter. Τι είναι όμως αυτό το "fmsti"; Μα είναι απλό: Τα πέντε αυτά γράμματα αντιστοιχίζονται ως εξής:

F: Χτίζετε ό,τι κτίριο θέλετε σε μόλις μία ημέρα (ημέρα παιχνιδιού εννοείται!).



NETSTORM



DARK OMEN

M: Το extra ψηφιακό χρήμα δεν έβλαψε ποτέ κανέναν.

S: Βλέπετε όλους τους υπάρχοντες αστεροειδείς του χάρτη. Χρησιμότατο.

T: Αλλάζετε την ταχύτητα του παιχνιδιού. Με Alt και F8 επιταχύνετε, ενώ με Alt και F7 επιβραδύνετε. Προσοχή όμως, οι λειτουργίες αυτές δεν είναι μόνιμες. Για παράδειγμα η επιτάχυνση πραγματοποιείται μόνο για όσο χρόνο πατάτε τα πλήκτρα.

I: Αποκτάτε πρόσβαση σε όλες τις διαθέσιμες πληροφορίες για τους εξωγήινους και τα αντικείμενα που κυκλοφορούν στο εμπόριο. Βέβαια, πάλι δεν θα βρείτε πληροφορίες σε ορισμένους τομείς για τους μυστηριώδεις Mikotaj. Τι να σας κάνω, είναι μυστήριοι τύποι. Σημειώστε, τέλος, πως τα προαναφερθέντα γράμματα που απαρτίζουν το fmsti μπορούν να δοθούν σε οποιαδήποτε σειρά επιθυμείτε (μπορείτε π.χ. να γράψετε ftsmi).

NEED FOR SPEED 3

Το τρίτο μέρος της θρυλικής σειράς NFS δεν με ενθουσίασε ιδιαίτερα (με εξαίρεση τις μοναδικές στιγμές καταδίωξης), κέρδισε ωστόσο εξαρχής πολλούς φίλους της ταχύτητας. Περισσότερα για το παιχνίδι θα μάθετε στο review του τεύχους που κρατάτε στα χέρια σας. Προς το παρόν σημειώστε τα cheat codes (πληκτρολογήστε τα στο κυρίως menu ή στο car setup menu).

ELNINO: Σας δίνει το ομώνυμο bonus car. Τι όνομα και αυτό για αμάξι!

EMPIRE: Σας δίνει το bonus track.

GOFAST: Πολλαπλασιάζει τη δύναμη της μηχανής επί 1,75 και παράλληλα βελτιώνει το κράτημα

BLOOD





HINTS & TIPS



FRAGILE ALLEGIANCE



του αυτοκινήτου, ώστε να μπορεί να αντέξει την επιπλέον ταχύτητα. Πρόκειται δηλαδή για ένα cheat "δύο σε ένα". Τουλάχιστον... οικονομικό! Προσέξτε όμως, διότι το παραπάνω cheat δουλεύει μόνο στο Single Player mode και συγκεκριμένα στο Single Race mode.

MERC: Αποκτήστε το Mercedes CLK-GTR bonus αυτοκίνητο.

JAG: Αποκτήστε το Jaguar Sport XJR-15 bonus αυτοκίνητο. Jaguar rules!!!

Σημειώστε και κάτι καυτό. Στη σελίδα του παιχνιδιού στο Internet (www.needforspeed.com) υπάρχει διαθέσιμο ένα αυτοκίνητο-φωτιά! Το όνομα αυτού Σπέκτρ, και καλά θα κάνετε να το κατεβάσετε. Για την επιπλέον πληροφορία ευχαριστούμε το συνεργάτη του περιοδικού Γιώργο "Federal" Κυριακό (αν και strateg-άς, συχνά παρασύρεται από τη δύναμη των τεσσάρων τροχών).

WARCRAFT II THE DARK PORTAL

Το ακόλουθο cheat προϋποθέτει την εγκατάσταση του εκπληκτικού expansion για το παιχνίδι-μύθος Warcraft 2. Επίσης, για να ενεργοποιηθεί, θα πρέπει το CD του Dark Portal να είναι τοποθετημένο στο drive σας. Πατήστε Enter, πληκτρολογήστε Disco και πατήστε ξανά Enter. Ω, μα τι τραγούδι είναι πάλι αυτό; Χμμ, σε κάποιες στροφές φέρνει προς το "I am the mechanical man" του επίσης θρυλικού Command and Conquer. Παρ' όλα αυτά, έχει πολλή πλάκα. Δείτε το (ή μάλλον ακούστε το) οπωσδήποτε!

Πληροφοριακά αναφέρουμε πως το κομμάτι που θα ακούσετε αποτελεί το κρυφό 18ο track του CD. Επίσης, μπορείτε να το ακούσετε και σε ένα κανονικό CD player. Προσέξτε όμως, γιατί τα μουσικά κομμάτια ξεκινούν από το track 2 (το track 1 αποτελεί τα game data - είμαι σίγουρος ότι το ξέρατε, απλώς σας το υπενθυμίζω).

WARCRAFT II





THREE DIRTY DWARVES

Ένα από τα καλύτερα platform της χρονιάς από τη γνωστή Sega PC. Μπορεί τεχνικά να υστερεί σε σχέση με τον καθαρά 3D ανταγωνισμό (το παιχνίδι είναι δύο διαστάσεων), αλλά οι όμορφες προσθήκες στο gameplay του (π.χ. μεταμορφώσεις των τριών dwarves σε dwarves-θηρία), οι ποικίλες κινήσεις των νάνων και οι ξεκαρδιστικοί χαρακτήρες (ειδικά τα Orcs που... φιλάνε έχουν πολύ γέλιο) το καθιστούν διασκεδαστικό και playable. Δεν είναι δύσκολο, μερικοί όμως ίσως επιθυμούν να δουν όλες τις πίστες μια ώρα αρχύτερα. Ιδού πως θα το επιτύχουν:

Πηγαίνετε στο Windows directory και κάνετε Edit το αρχείο DWARVES.INI. Εντοπίστε τη γραμμή που περιέχει τη φράση Password= in it. Αλλάξτε οτιδήποτε ακολουθεί το = της ίδιας γραμμής σε AAAAAAAA (οκτώ A). Δηλαδή, θα μετατρέψετε τη φράση σε Password=AAAAAAAA. Σώστε το αρχείο και ξεκινήστε το παιχνίδι. Πλέον θα έχετε πρόσβαση σε όλα τα διαθέσιμα επίπεδα του παιχνιδιού.

NETSTORM

Ένα real time strategy που, αν και αργό όσον αφορά στη δράση του και με εκνευριστική save engine, παρουσίασε ορισμένες καινοτομίες, οι οποίες στάθηκαν αρκετές για να του προσδώσουν το χαρακτηρισμό "ενδιαφέρον". Για να το κάνετε... λιγότερο ενδιαφέρον (ή περισσότερο, ανάλογα με τα γούστα) κάνετε το εξής:

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, στο chat dialogue πληκτρολογήστε .cheatorama 8675309 (μαζί με την τελεία). Τώρα έχετε πρόσβαση σε όλες τις single player αποστολές καθώς και σε ένα cheat menu για 10.000 Storm Power.

VIRUS

Πρόκειται ίσως για το χειρότερο παιχνίδι όλων των εποχών! Πάντως,

Τι προσφέρει μια Multimedia Εγκυκλοπαίδεια

Ένας από τους τομείς που δέχτηκαν σε μεγάλο βαθμό τις επιδράσεις της σύγχρονης τεχνολογίας των Η/Υ είναι αυτός της εκπαίδευσης και της πληροφόρησης.

Χαρακτηριστικότατο παράδειγμα η αντικατάσταση των ογκωδέστατων παραδοσιακών τόμων μιας εγκυκλοπαίδειας από έναν «ταπεινών» διαστάσεων δίσκο Cd Rom. **Βέβαια η μεταφορά και μόνο κειμένων και εικόνων σε Cd Rom δε σημαίνει και τίποτα το ιδιαίτερο.**

Οι πραγματικά σύγχρονες εγκυκλοπαίδειες συγκεντρώνουν ένα σημαντικό αριθμό πλεονεκτημάτων έναντι των παραδοσιακών προκατόχων τους, π.χ.



Αναζήτηση λέξεων: Μέσα σε ελάχιστα δευτερόλεπτα μπορούμε, για παράδειγμα, να βρούμε όλα τα θέματα που περιέχουν τη λέξη «Βενιζέλος» ή και ακόμα και αν αναζητήσουμε τη λέξη ανορθόγραφα π.χ. «Βαινυζαίλως», μια νέα σύγχρονη εγκυκλοπαίδεια θα διορθώσει το λάθος μας και σε ελάχιστο χρόνο θα μας παρουσιάσει τα αποτελέσματα της αναζήτησής μας.



Χρονολογική αναζήτηση: Αντίστοιχα μπορούμε να ζητήσουμε όλα τα γεγονότα που συνέβησαν σε μια χρονική περίοδο, π.χ. από το 40 π.Χ. έως το 50 μ.Χ. και σε 5 το πολύ δευτερόλεπτα να δούμε το αποτέλεσμα στην οθόνη μας.





Θεματική αναζήτηση: Μια πραγματικά ψηφιακή εγκυκλοπαίδεια μπορεί αυτόματα από αλφαβητική να γίνει θεματική και να μας παρουσιάσει για παράδειγμα όλα τα θέματα που άπτονται της Ελληνικής Γεωγραφίας.

Συνδυασμός αναζητήσεων: Φυσικά μπορούμε να συνδυάσουμε όλα τα παραπάνω και να δημιουργήσουμε το δικό μας «φίλτρο» αναζήτησης.



Και βέβαια το πιο εντυπωσιακό από όλα είναι η δυνατότητα **της συνεχούς ανανέωσης** των θεμάτων της εγκυκλοπαίδειας. Για παράδειγμα, μια εγκυκλοπαίδεια που αποκτήσαμε τον Ιανουάριο δε θα ήταν δυνατόν να αναφέρει γεγονότα που συνέβησαν τον Μάρτιο, όπως για παράδειγμα ο θάνατος του Μ.Τραϊφόρου. **Σε μια αληθινά όμως Multimedia εγκυκλοπαίδεια** σε CD ROM που αξιοποιεί τις δυνατότητες της λεωφόρου των πληροφοριών - **του «Internet»** δηλαδή - αυτό είναι δεδομένο, αφού μια τέτοια εγκυκλοπαίδεια «**ξαναγράφεται» και ανανεώνεται κάθε μέρα.**

Σε όλα αυτά αν προσθέσουμε το **ζωντανό Video, τους τρισδιάστατους χάρτες, το επεξηγηματικό κινούμενο σχέδιο, τη μουσική, τους ήχους** και πολλά άλλα που πλαισιώνουν μια σύγχρονη **Multimedia εγκυκλοπαίδεια**, βρισκόμαστε σε μια εντυπωσιακά ελκυστική και εύχρηστη πηγή γνώσεων και πληροφοριών.





Όλα αυτά σας τα προσφέρει η **καλύτερη Multimedia** εγκυκλοπαίδεια στην Ελληνική γλώσσα. **Η Multimedia εγκυκλοπαίδεια 2002 έκδοσης 1998, που σας ζητά να την προσέξετε, όχι για τη μοναδικότητά της, αλλά για την αξία της.**



...ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ Η/Υ ... ΚΑΙ ΣΤΑ ΚΑΛΑ ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΑ

multirama — Παπασωτηρίου

ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑ-ΔΙΑΝΟΜΗ

ΚΥΜ — LASE — gnp MULTIMEDIA — ONE WAY — new logic A.E. Computers Software Multimedia Center — ΔΙΚΤΥΟ

LIBROCOM MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ 2002 ΧΘΩΝ

HINTS & TIPS



UPRISING

είναι σίγουρα ό,τι χειρότερο έχουμε δει πρόσφατα. Ωστόσο μπορεί να υπάρχουν ορισμένοι περίεργοι (με βλάβη στον εγκέφαλο) gamers που έχουν ασχοληθεί με τον κόσμο του. Γι' αυτούς λοιπόν γράφουμε τα ακόλουθα:

Πατήστε και κρατήστε πατημένο το Enter του numeric keypad και στη συνέχεια πατήστε το P. Χωρίς να αφήσετε το Enter, πληκτρολογήστε τα εξής:

L: Για extra ζωές.

N: Κάνετε resume το προηγούμενο game.

F: Ανεφοδιασμός.

C: Ενεργοποιεί/Απενεργοποιεί τα effects (σπουδαίο, δεν μπορείτε να πείτε).



US NAVY FIGHTERS '97

Να ένα παιχνίδι που σας επιτρέπει να βιώσετε τις συγκινήσεις των πιλότων του αμερικανικού ναυτικού. Στην επιλογή αεροσκάφους για μία quick mission πατήστε και κρατήστε πατημένα Ctrl και Alt. Τώρα μπορείτε να πιλοτάρετε όλα τα αεροσκάφη του παιχνιδιού. Προσοχή όμως: Πρέπει να πατήσετε τα πλήκτρα προτού επιλέξετε Quick mission και να τα κρατήσετε πατημένα μέχρι να μεταφερθείτε στην πτήση. Αυτά και καλά dogfights!

UPRISING

Ενα αρκετά καλό game που θέτει το... αμίμητο ερώτημα "Join or Die;". Αν θέλετε να αποφύγετε το "Die", ίσως εκτιμήσετε τα ακόλουθα modes:

CHUMP mode: Γίνεστε άτρωτος. Για να μπείτε σε Chump mode πατήστε το M (εμφανίζει το chat του παιχνιδιού), πληκτρολογήστε CHUMP και πατήστε Enter.

DANGEROUS mode: Απειρα όπλα. Για να μπείτε σε Dangerous mode πατήστε M, πληκτρολογήστε DANGEROUS και πατήστε Enter.

TUFF ASS mode: Super όπλα στη διάθεσή σας! Πατήστε M, πληκτρολογήστε TUFF και με Enter μπαίνετε σε Tuff Ass mode.

SUPER CHUMP mode: Εκτός από άτρωτος έχετε και super ταχύτητα. Μόλις μπείτε σε Chump mode, πατήστε M πληκτρολογήστε CHUMP ξανά και πατήστε Enter. Είστε πλέον σε Super Chump mode. Ποιος σας πιάνει...

DANGEROUS CHUMP (θα πάει μακριά η βαλίτσα;) mode: Απειρα όπλα αλλά είστε και άτρωτος. Σε Chump mode πατήστε M, πληκτρολογήστε DANGEROUS και πατήστε Enter.

TUFF ASS CHUMP mode (αρχίζω και κουράζομαι): Είστε άτρωτος και με super όπλα. Στο Chump mode πατήστε M, πληκτρολογήστε TUFF και πατήστε Enter.

DANGEROUS SUPER CHUMP (τα νεύρα μου, τα νεύρα μου!) mode: Απειρα όπλα, super ταχύτητα και είστε άτρωτος. Σε Super Chump mode πατήστε M, πληκτρολογήστε DANGEROUS και δώστε Enter.

TUFF ASS DANGEROUS SUPER CHUMP (δεν αντέχω άλλο, μπου-χου-χου...) mode: Απειρα όπλα, super όπλα, super ταχύτητα και είστε άτρωτος. Ποιος τη χάρη σας! Στο Dangerous Super Chump mode, πατήστε M τυπώστε TUFF ASS και πατήστε Enter.

Πατήστε M, τυπώστε mo money για ορισμένα καθόλου άχρηστα extra troops.

Πάλι πατήστε M και πληκτρολογήστε waymo money για ορισμένα εντυπωσιακά extra power up. Αυτά τα... ολίγα για το Uprising.

US NAVY FIGHTERS '97





EXTREME PINBALL

Τα γνωστά μας φλιπεράκια προσφέρουν ατέλειωτες ώρες διασκέδασης με το απλό αλλά έντονο gameplay τους. Ενα από αυτά είναι και το Extreme Pinball, το δε ακόλουθο κόλπο σάς επιτρέπει να δείτε την μπίλια σας να αλλάζει μορφή:

Απλώς πατήστε F1 κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Software Center









HARD DISKS

QUANTUM 2,5 EL	38.900
SEAGATE 3,2	41.900
QUANTUM 4,3 SE ULTRA	46.900
QUANTUM 5,1 EL	50.900
QUANTUM 7,6 EL	70.900
QUANTUM 8,4 SE ULTRA	85.500



MODEMS

US ROBOTICKS 56K EXT VOICE	48.900
SUPRA 55600 INT VOICE	23.900
SUPRA 55600 EXT VOICE NEW	31.900
ZOOM 55600 EXT	28.900
MODEM 55600 ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ	16.900



SCANNERS

HEWLETT-PACKARD 5P	68.000
HEWLETT-PACKARD 6100	195.000
AVISION 9.600dpi	27.900
UMAX 610P (4.800 dpi)	27.900

CASES

MINI TOWER 200W	7.900
MIDI TOWER 200W	8.900
MIDI TOWER ATX 200W	14.900
FULL TOWER ATX 200W	16.900

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΜΕ 1.500 ΔΡΧ.

MONITORS

MONITOR PHILIPS 14"	37.900
EIZO F33 15"	105.900
EIZO F55S 17"	161.900
EIZO F56 17"	204.900
SONY 100GST 15" MULTI	108.900
SONY 200GST 17"	205.900
PHILIPS 15"	67.900
NOKIA 449XA + 15" MULTIMEDIA	109.900
DAEWOO 15" 511X (1.024x768)	64.900
DAEWOO 1707B 17"	95.900
FUJITSU 15" (1.280x1.024)	65.900
FUJITSU 17"	105.000



ΚΑΡΤΕΣ ΟΘΟΝΗΣ

CL 5446 1 (2) PCI	5.900
VIRGE 3D DX 64 BIT 2 (4)MB	7.900
VIRGE 3D DX 64 BIT 4MB	10.900
DIAMOND VIPER 330 4MB	23.900
MATROX MUSTIQUE 220 2MB	20.000
MATROX MUSTIQUE 220 4MB	32.900
MATROX PRODUCTIVA 8MB AGP	25.900
MATROX MILLENIUM G200 8MB AGP	35.500
DIAMOND MONSTER VooDoo 2 8MB	50.900
DIAMOND MONSTER VooDoo 2 12MB	66.900
CREATIVE VooDoo 2 8MB	50.900
CREATIVE VooDoo 2 12MB	65.900
INTEL 1740 8MB AGP	19.900

CPUS

INTEL MMX 200MHz BOX	35.900
INTEL MMX 233MHz BOX	44.900
CYRIX 266MHz	19.900
AMD 266MHz	34.900
INTEL PENTIUM II 300MHz	80.900
INTEL PENTIUM II 333MHz	89.900
INTEL PENTIUM II 350MHz	130.000
INTEL PENTIUM II 400MHz	185.900
CELERON 266MHz	35.900
CELERON 360MHz	43.900
CELERON 333MHz	70.000

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

PRINTERS

EPSON STYLUS 440	53.000
EPSON STYLUS 740	90.900
EPSON STYLUS 600	67.900
EPSON STYLUS 640	75.900
EPSON STYLUS 850	120.000
EPSON STYLUS PHOTO 700	85.900
HP DESKJET 670C	54.900
HP DESKJET 690C+	63.000
HP DESKJET 720C	79.900
HP LASERJET 6L	110.900



ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ

16 BIT COMPATIBLE	4.900
YAMAHA 16 BIT	5.900
SOUNDBLASTER VIBRA 16 BIT	8.900
SOUNDBLASTER AWE 64 PnP	16.900
SOUNDBLASTER AWE 64 GOLD	45.000

SIMMs

16MB SIMM 72 PIN BRAND	4.900
32MB DIMM 168 PIN SD RAM	10.500
64MB DIMM 168 PIN SD RAM	25.900
64MB DIMM 168 PIN 100MHz	30.900
128MB 168 PIN SD RAM	49.900

ΟΛΑ ΤΑ ΝΕΑ PC GAMES ΑΠΟ 5.000-9.000 ΔΡΧ.

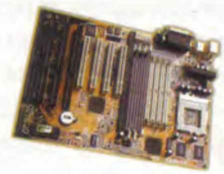
ΠΡΟΣΦΟΡΑ

MIDI TOWER ATX 200W
CELERON 333MHz
32 MB DIMM 168 PIN SD RAM
HARD DISK 3,2
CD-ROM HITACHI 32x
VIRGE 3D DX 64 BIT 4MB
YAMAHA 16 BIT
QDI LEGEND
MONITOR 15"
FLOPPY DISK 1,44
MODEM 55.600
ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ 104 KEYS WIN95
ΗΧΕΙΑ PLATINUM SOUND PS-550
MOUSE 3 KEYS

270.000 ΔΡΧ.

CD-ROMS - CDR - DVD

PHILIPS 32x	16.900
HITACHI 32x	17.900
TOSHIBA 32xIDE	18.900
PLEXTOR SCSI 32x	35.900
PLEXTOR SCSI CD RECORDER 4x12	129.900
YAMAHA 4260 SCSI 2-4-6	129.900
DVD-ROM CREATIVE	65.900



MOTHERBOARDS

G573 TX PROiii 512K	18.000
LUCKY STAR	19.000
SOYO 5BT5	23.900
QDI TITANIUM IE TX CHIP	22.900
QDI TITANIUM IB + TX CHIP	23.900
QDI TITANIUM 2B ATX	24.900
QDI LEGEND 5 για PENTIUM II ATX	29.900
QDI LEGEND 1 για PENTIUM II ATX	32.900
QDI BRILLIANT I 440 BX ATX	38.900
LUCKY STAR BX I 440 ATX	41.900

SCSI CONTROLLERS

ADAPTEC 2940 ULTRA WIDE	68.000
DAWIPCI SCSI ULTRA WIDE-S/W	41.900

ACCESSORIES

RADIO TRACK	8.500
VIDEO HIGHWAY & Remote Control	55.900
VIDEO BLASTER WEB CAMERA	30.000
ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ 104 KEYS WIN95	5.000
ΗΧΕΙΑ PLATINUM SOUND PS-550	3.500
MOUSE 3 KEYS	1.500
FLOPPY DISK 1,44	5.900

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ

- **ΧΑΛΚΟΚΟΝΔΥΛΗ 22, ΑΘΗΝΑ - ΤΗΛ.: 5233835 - 5235260 - 5234645**
- **ΚΗΦΙΣΙΑΣ 263, ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ "SEE & SHOP", ΚΗΦΙΣΙΑ, ΤΗΛ.: 8018978**

VISA

Στις τιμές δεν συμπεριλαμβάνεται Φ.Π.Α. 18%.

STARSHIP TITANIC
ΜΕΡΟΣ Β'

Συνεχίζουμε και ολοκληρώνουμε αυτόν το μήνα την παράθεση της λύσης του Starship Titanic, την οποία -όπως ασφαλώς θα θυμάστε- είχαμε ξεκινήσει στο προηγούμενο τεύχος. Είχαμε ήδη αρχίσει να συγκεντρώνουμε τα διασκορπισμένα τμήματα της Titania, σταματώντας στο Κέντρο Οσφρησης.

Της Αγγελικής Βαξάλη
Ενθετα: Αντρέας Τσουρινάκης

ΠΡΩΤΟ ΜΑΤΙ

Τοποθεσίες: Bottom of the Well, Parrot's Lobby, σπασμένος ανελκυστήρας στον όροφο που υποδεικνύει η τηλεόραση στο Parrot's Lobby
Απαραίτητα Αντικείμενα: Κεφάλι LiftBot
Τηλεόραση: Κανάλι 5

★ Από το Top of the Well, πάρτε το ασανσέρ 3 και πηγαίνετε στο Bottom of the Well (απλά, πείτε στο LiftBot "Bottom of the Well"). Μόλις βγείτε από το ασανσέρ, προχωρήστε δύο φορές ευθεία, στρίψτε δύο φορές δεξιά, κοιτάξτε κάτω στο κέντρο της οθόνης και πάρτε το κεφάλι του LiftBot. (Αν δεν τα καταφέρετε με την πρώτη, συνεχίστε να στρίβετε μέχρι να δείτε το κεφάλι.) Επιστρέψτε στο Top of the Well, πηγαίνετε στο Parrot's Lobby, κοιτάξτε την τηλεόραση (μόλις μπείτε στο δωμάτιο, προχωρήστε μια φορά ευθεία, στρίψε αριστερά και θα τη δείτε κάτω αριστερά), ανάψτε την και επιλέξτε το κανάλι 5. Κρατήστε στη μνήμη σας τον όροφο που εμφανίζεται στην οθόνη, βγείτε από το δωμάτιο και κατευθυνθείτε προς τους ανελκυστήρες (δοκιμάστε πρώτα τους 3 και 4). Θα ανακαλύψετε ότι ο ένας απ' αυτούς δεν λειτουργεί (πιθανότατα ο 4). Πάρτε τον ανελκυστήρα που βρίσκεται δίπλα στον σπασμένο (δηλαδή τον 3 αν ο σπασμένος είναι ο 4), πηγαίνετε στον όροφο που είδατε στην τηλεόραση και μπείτε στον σπασμένο ανελκυστήρα (αν ο όροφος που είδατε στην τηλεόραση είναι ο 1, τότε μπείτε κατευθείαν στον σπασμένο ανελκυστήρα του Top of the Well). Πάρτε τη σφαίρα από το LiftBot (είναι το μάτι της Titania) και αντικαταστήστε την με το κανονικό κεφάλι.

ΠΡΩΤΟ ΑΥΤΙ

Τοποθεσίες: Parrot's Lobby, Δωμάτιο Β' θέσης
Απαραίτητα Αντικείμενα: Παπαγάλος, Designer Room Number Β' θέσης

★ Θα παρατηρήσετε ότι ο παπαγάλος γκρινιάζει περιστασιακά για τα φιστίκια του, γι' αυτό είναι ώρα να ικανοποιήσετε στο παράπονό του. Οπως λέει και ο σοφός λαός: "αν δεν πάει ο Μωάμεθ στο βουνό, πάει το βουνό στον Μωάμεθ", γι' αυτό αφού δεν μπορείτε να πάτε τα φιστίκια στον παπαγάλο, πηγαίνετε τον παπαγάλο στα φιστίκια.

Πηγαίνετε στο Parrot's Lobby, πάρτε τον παπαγάλο, πηγαίνετε στο Succ-U-Bus στα δεξιά, ενεργοποιήστε το και βάλτε τον παπαγάλο στον κάδο. Σύρετε το Designer Room Number για το δωμάτιό σας της Β' θέσης μέσα στον κάδο του Succ-U-Bus (θα ακούσετε έναν ηχητικό τόνο) και πατήστε το Send. Πηγαίνετε στον κατάλληλο ανελκυστήρα για το δωμάτιό σας της Β' θέσης και πείτε στο LiftBot να σας πάει στον κατάλληλο όροφο. Μπείτε στο δωμάτιό σας της Β' θέσης, πηγαίνετε στο Succ-U-Bus, ενεργοποιήστε το, πατήστε το Receive και πάρτε τον κύλινδρο. Ο παπαγάλος θα ελευθερωθεί, αλλά τουλάχιστον θα βρίσκεται μέσα στο δωμάτιο. Κάνετε κλικ στο μπολ με τα φιστίκια (από το Succ-U-Bus, στρίψτε αριστερά, προχωρήστε μια φορά ευθεία, στρίψτε αριστερά και προχωρήστε



Το αστρόπλοιο πάνω στο οποίο εκτυλίσσεται η περιπέτεια.

μια φορά ευθεία) και ο παπαγάλος θα τα φάει. Κάνετε κλικ στο χερούλι για να απελευθερώσετε το μπολ και πάρτε το. Είναι το αυτί της Titania.

ΔΕΥΤΕΡΟ ΜΑΤΙ

Τοποθεσίες: Οποιοδήποτε δωμάτιο με τηλεόραση, Δωμάτιο Α' θέσης που υποδεικνύεται από την τηλεόραση
Απαραίτητα Αντικείμενα: Αποθηκευμένο Designer Room Number από το κανάλι 4 της τηλεόρασης
Τηλεόραση: Κανάλι 4
Παροχή Βοήθειας: BellBot

Βρείτε την κοντινότερη τηλεόραση και επιλέξτε το κανάλι 4. (Αν συνεχίζετε το παιχνίδι από την προηγούμενη παράγραφο και βρίσκεστε στο δωμάτιο της Β' θέσης, από το μπολ με τα φιστίκια στρίψτε αριστερά, προχωρήστε τρεις φορές ευθεία, στρίψτε δεξιά, προχωρήστε μια φορά ευθεία και στρίψτε δεξιά.) Αυτό θα πρέπει να είναι ένα από τα μάτια της Titania και κοιτάζει από την οροφή σε μία από τις καμπίνες της Α' θέσης. Αντιγράψτε τον αριθμό δωματίου που θα δείτε εκεί στο τετράγωνο πλαίσιο στη δεξιά πλευρά της μπάρας Designer Room Numbers στο PET σας, κρατώντας πατημένο το SHIFT στο πληκτρολόγιό σας και κάνοντας κλικ στα κομμάτια του αριθμού του δωματίου (προσέξτε ότι το σύμβολο του αριθμού στην τηλεόραση είναι ανάποδα). Σύρετε αυτόν τον αριθμό σε μια κενή υποδοχή στην αριστερή πλευρά της μπάρας και πηγαίνετε στο Top of the Well. Πάρτε το ασανσέρ για το δωμάτιο που είδατε στην τηλεόραση και πείτε στο LiftBot να σας πάει στον υποδεικνυόμενο όροφο. (Φαίνεται ότι πάντα είναι Οροφος 7, Ασανσέρ 2, Δωμάτιο 3.)

Μπείτε στο δωμάτιο, προχωρήστε δύο φορές ευθεία, στρίψτε αριστερά και κάνετε κλικ στις λάμπες που πλαισιώνουν τη σκάλα. Ανεβείτε τις σκάλες, κάνετε μεταβολή και κλικ στη δεξιά λάμπα.



Κερδίζοντας ένα upgrade, ανεβαίνετε κατά μία κλάση.

Θα παρατηρήσετε ότι είναι χαλαρή, αλλά δεν μπορείτε να την πάρετε. Φωνάξτε το BellBot. Πείτε του "Get the broken light" και θα σας δώσει τη λάμπα. Θα διαπιστώσετε ότι πρόκειται για το δεύτερο μάτι της Titania.

ΟΠΤΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ (VISION CENTER)

Τοποθεσίες: Bar, Parrot's Lobby, Bottom of the Well, Titania's Chamber (FuseBox), Promenade Deck, Εστιατόριο SGT class, Αποθήκη SGT Class, Arboretum
Απαραίτητα Αντικείμενα: Αδειο ποτήρι, κατεστραμμένη τηλεόραση, μπλε ασφάλεια, ραβδί, σφυρί, κοτόπουλο, ποτήρι με pureed starling, μακρύ ραβδί, λεμόνι
Παίρνετε επίσης: Μακρύ ραβδί
Τηλεόραση: Πρώτο κανάλι στην τηλεόραση του μπαρ
Παροχή Βοήθειας: BellBot

Από το Top of the Well πάρτε τον Pellerator και πηγαίνετε στο μπαρ. Κοιτάξτε την τηλεόραση στα αριστερά της μπάρας (μόλις βγείτε από τον Pellerator, στρίψτε αριστερά και προχωρήστε μια φορά ευθεία) και κρατήστε στη μνήμη σας τη συνταγή του ποτού.

Τα υλικά είναι:

- ✔ *3 measures singurian vodka*
- ✔ *2 measures lemon juice*
- ✔ *1 crushed television set*
- ✔ *4 pureed flack of starlings*

Πηγαίνετε μπροστά στην μπάρα. Στο επάνω ράφι στα δεξιά βρίσκεται ένα κομμάτι της Titania, αλλά προς το παρόν δεν μπορείτε να το πάρετε και το BarBot δεν πρόκειται να σας το δώσει πριν να του φέρετε τα υλικά για να φτιάξει το ποτό που είδατε στην τηλεόραση. Χτυπήστε το κουδούνι και πάρτε το ποτήρι που ακουμπά το BarBot στην μπάρα. Μπορείτε να το ρωτήσετε σχετικά με τα διάφορα μέρη της συνταγής του ποτού, για να πάρετε μια ιδέα τού πώς μπορείτε να τα αποκτήσετε.

Ο ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Είναι βέβαιο ότι οι περισσότεροι, αν όχι όλοι, έχουμε παίξει με αρκετά παιχνίδια στον υπολογιστή μας. Με μερικά από αυτά -τα αγαπημένα μας- παίζουμε αρκετά συχνά, επειδή είτε περνάμε ευχάριστα τον ελεύθερο χρόνο μας είτε ξεκουραζόμαστε από τις πιέσεις της καθημερινότητας. Και ενώ οι περισσότεροι ξέρουμε απέξω κι ανακατωτά τις εταιρίες που είναι υπεύθυνες για την κυκλοφορία τους, ελάχιστοι γνωρίζουμε το πιο σημαντικό: τους δημιουργούς των αγαπημένων μας τίτλων.

Στις δύο φωτογραφίες βλέπετε αριστερά το δημιουργό του παιχνιδιού Douglas Adams να το παρουσιάζει σε μία πράγματι εντυπωσιακή εκδήλωση και να υπογράφει αντίτυπα θαυμαστών του.





CRUSHED TELEVISION

Πάρτε τον Pellerator και επιστρέψτε στο Top of the Well. Πηγαίνετε στο Parrot Lobby και καλέστε το BellBot. Πείτε του "Throw the television down the well" και παρακολουθήστε το video. Πάρτε τον ανελκυστήρα 3 και πηγαίνετε στο Bottom Of The Well. Μόλις βγείτε από το ασανσέρ, προχωρήστε δύο φορές ευθεία, στρίψτε δύο φορές δεξιά, κοιτάξτε κάτω στο κέντρο της οθόνης και πάρτε την κατεστραμμένη τηλεόραση.

PUREED STARLINGS

Επιστρέψτε στο Top of the Well και πηγαίνετε στο Titania's Chamber. Μπείτε στο δωμάτιο του υπολογιστή, ανοίξτε το FuseBox, συνδέστε την μπλε ασφάλεια, γυρίστε τον μπλε διακόπτη στο πλάι, γυρίστε τον κίτρινο διακόπτη στο πλάι και αφαιρέστε την κίτρινη ασφάλεια. Επιστρέψτε στο Top of the Well, πάρτε το Pellerator και πηγαίνετε στο Promenade Deck.

Μόλις βγείτε από τον ανελκυστήρα, στρίψτε αριστερά και προχωρήστε ευθεία για να φτάσετε στον πίνακα ελέγχου του ανεμιστήρα. Θέστε σε λειτουργία τον ανεμιστήρα πατώντας το κουμπί ON, ρυθμίστε την ταχύτητά του στην ένδειξη Fast πατώντας το κουμπί SPEED και παρακολουθήστε τη σφαγή που θα επακολουθήσει. Στη συνέχεια, πηγαίνετε στον αυτόματο διανομέα σφυριών (από το σημείο όπου βρίσκεστε μόλις τελειώσει το video, στρίψτε αριστερά, προχωρήστε μια φορά ευθεία και στρίψτε δεξιά). Χρησιμοποιήστε το ραβδί

ΤΑ ROBOTS ΤΟΥ STARSHIP TITANIC

Στο Starship Titanic τα robots που εκτελούν διάφορες λειτουργίες στο σκάφος προσδίδουν στο παιχνίδι μία ξεχωριστή ατμόσφαιρα.

Είναι σημαντικό να ξέρετε την προσωπικότητα του καθενός από αυτά, τι ακριβώς κάνουν επάνω στο σκάφος, τι μπορείτε να περιμένετε από μέρους τους και, το σημαντικότερο, πώς να τους φερθείτε. Γι' αυτό κι εμείς σας παρουσιάζουμε το "ρομποτικό" πλήρωμα του αστρόπλοιου Titanic.



THE BARBOT

Η πληθωρική προσωπικότητα του Fortillian Bantoburn O'Perfluous τον ώθησε να λειτουργήσει μπαρ σε ολόκληρο το γαλαξία, αλλά όπως τα περισσότερα μέλη της φυλής των Blarghish παραμένει δογματικά και ρομαντικά Blarghish: Μια μέρα θα γυρίσει πίσω στην πατρίδα του για να αγοράσει μια μικρή παμπ στη θυελλώδη Δυτική Ακτή.

Τον περισσότερο καιρό είναι θελκτικός και αστείος. Φίλος, οδηγός και γνώστης των σπορ, ο τέλειος μπάρμαν. Τι και αν από το στόμα του τύχει να ακούσετε καυστικές προσβολές; Ή, ακόμη, τι κι αν έχει μια περίεργη αίσθηση για την αλήθεια και το ψέμα;



THE BELLBOT

Οταν οι Starlight Lines "αγόρασαν" την προσωπικότητα του Krage Koyotoal IV για να την εγκαταστήσουν στο BellBot, δεν μπορούσαν να έχουν κάνει μεγαλύτερο λάθος. Υποτίθεται ότι το μυαλό του θα σκαναρίζόταν μόνο μία φορά, αλλά το αληθινό πρωτότυπο του Krage βρήκε τον τρόπο να το κάνει μία φορά την εβδομάδα, χρησιμοποιώντας τα λεφτά για τη χρηματοδότηση πονηρών συνηθειών.

Το ιδανικό για τον Krage είναι να οδηγεί το κάμπριο αμάξι του σε μια παραλιακή λεωφόρο με το σερφ στο πίσω κάθισμα, μια καυτή αιθέρια ύπαρξη στο μπροστινό, ποτά σε συσκευασία των έξι στο ψυγειάκι και ένα από εκείνα τα ρομαντικά ηλιοβασιλέματα να λιώνουν στον ορίζοντα...



THE DESKBOT

Η υπεραποδοτική RealLife Superior Class DeskBot, GPP Marsinta Drewbish του Starship Titanic είναι μία υπάλληλος γραφείου που όμοιά της δεν υπάρχει στον κόσμο όλο. Ξέρει να φέρεται σε όλες τις κοινωνικές τάξεις με τον κατάλληλο τρόπο, διατηρώντας έτσι την ευαίσθητη ιεραρχική και ταξική ισορροπία στο πλοίο. Αν θέλετε να έχετε την παραμικρή ευκαιρία για αναβάθμιση, είναι το άτομο που πρέπει να πείσετε.

Αλίμονο, όμως, σε όποιον πιάσει να φεύγει από το πλοίο με τα δωρεάν σαμπουάν...



THE LIFTBOT

Οπως όλοι οι υπόλοιποι υπάλληλοι που έχουν αναλάβει τη μεταφορά του κόσμου με το ασανσέρ στο γαλαξία, έτσι και ο Nobby ήταν παλαιότερα στρατιώτης. Δεν γνωρίζει πλέον σε ποιον πόλεμο είχε πολεμήσει (άλλωστε, έχει δει τόσες ταινίες δράσης που καμιά φορά μπερδεύεται), θυμάται όμως ότι συμμετείχε, γιατί γύρισε πίσω χωρίς το ένα χέρι. Εχει περάσει όλες τις ασθένειες και είναι αποφασισμένος να μοιραστεί μαζί σας τις λεπτομέρειες.

Το να ταξιδεύει κάποιος με τον Nobby είναι μαρτύριο, εκτός εάν τον ενδιαφέρουν τα στρατιωτικά θέματα ή η ανατομία του ανθρώπινου σώματος...



THE MAITRE D' BOT

Ο D'Astragar "D'Astragaaar" D'Astragar κατάγεται από μια παλαιά οικογένεια που είναι φημισμένη στο δικό της τεταρτημόριο ως μία από τις καλύτερες αρχιθαλαμηπόλους. Αξιοσημείωτο είναι το ότι η φατρία τους έχει βγάλει αδίστακτους δολοφόνους. Οπως φαίνεται και από τις δηλώσεις του D'Astragar, είναι πιθανό να συνδυαστούν οι δύο ιδιότητες για μια συγκεκριμένη δουλειά, παρ' όλο που σπεύδει να συμπληρώσει πως η δουλειά του στο Starship Titanic είναι αποκλειστικά αυτή του καμαρότου και όχι κάποιου αμείλικτου, στυγερού δολοφόνου.

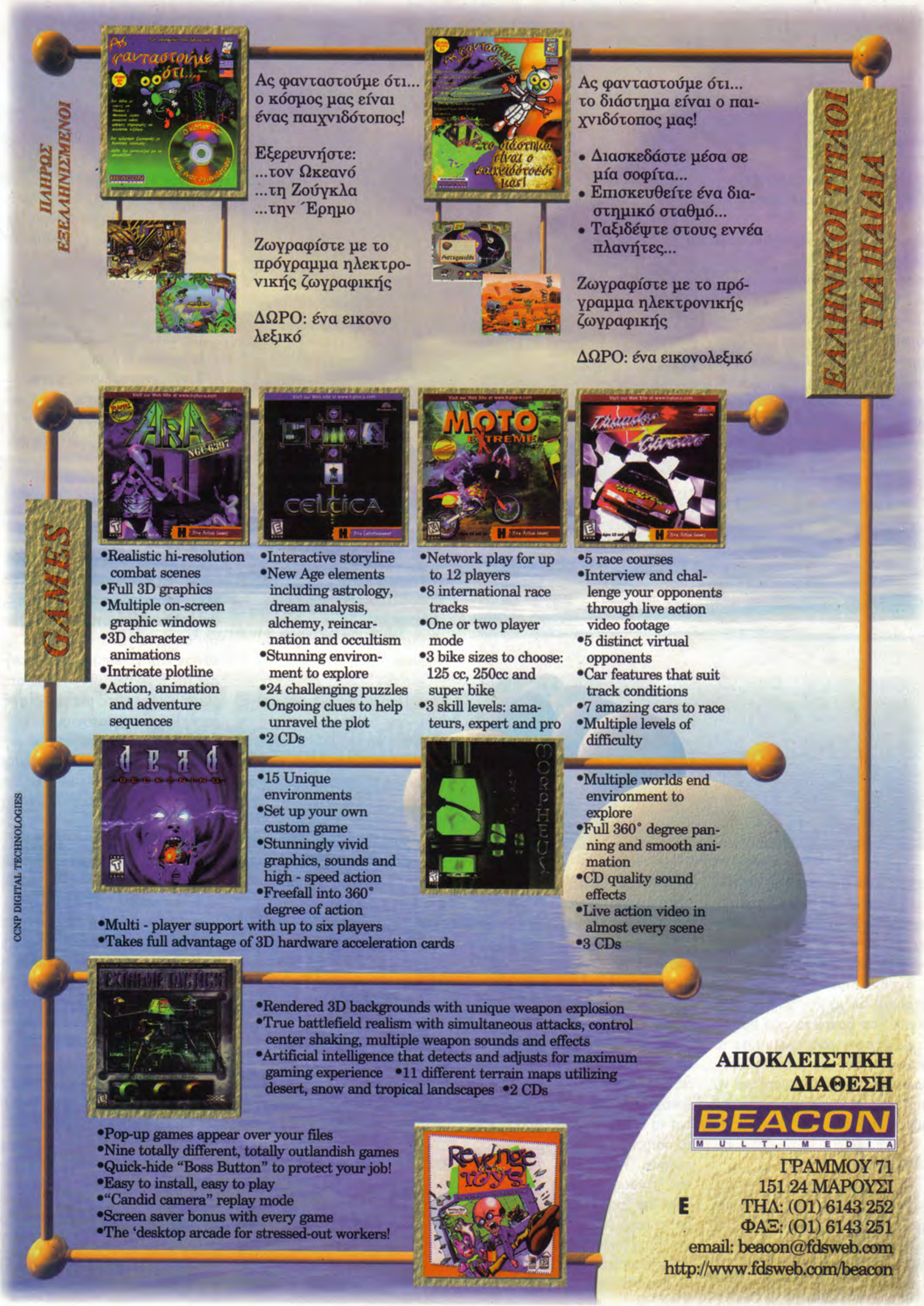
Μολαταύτα, θα ήταν σοφό να ξανασκεφτείτε να στείλετε τη σούπα σας πίσω...



THE SUCC-U-BUS

Κανονικά πληρώνεσαι όταν παραχωρείς την προσωπικότητά σου. Οταν ο Shorbut Sweet πρόσφερε τη δική του, του είπαν να μην ανησυχεί, γιατί θα του την έπαιρναν τζάμπα.

Μπορούμε να θεωρήσουμε την εξέλιξη του Shorbut (το ότι, δηλαδή, έγινε Succ-U-Bus) ως προαγωγή. Το πρόβλημα ωστόσο είναι ότι αυτός δεν το έχει καταλάβει ακόμα. Μισεί τη δουλειά του, τη ζωή του και το να τον ενοχλούν. Του αρέσουν ο ύπνος και τα κοτόπουλα όμως. Κανείς δεν ξέρει γιατί...


ΠΛΗΡΩΣ ΕΞΕΛΛΗΝΙΣΜΕΝΟΙ
Ας φανταστούμε ότι... ο κόσμος μας είναι ένας παιχνιδότοπος!
Εξερευνήστε:
...τον Ωκεανό
...τη Ζούγκλα
...την Έρημο
Ζωγραφίστε με το πρόγραμμα ηλεκτρονικής ζωγραφικής
ΔΩΡΟ: ένα εικονο λεξικό
Ας φανταστούμε ότι... το διάστημα είναι ο παιχνιδότοπος μας!
• Διασκεδάστε μέσα σε μία σοφίτα...
• Επισκευθείτε ένα διαστημικό σταθμό...
• Ταξιδέψτε στους εννέα πλανήτες...
Ζωγραφίστε με το πρόγραμμα ηλεκτρονικής ζωγραφικής
ΔΩΡΟ: ένα εικονολεξικό
ΕΛΛΗΝΙΚΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ ΠΑΙΔΙΑ
GAMES
•Realistic hi-resolution combat scenes
•Full 3D graphics
•Multiple on-screen graphic windows
•3D character animations
•Intricate plotline
•Action, animation and adventure sequences
•Interactive storyline
•New Age elements including astrology, dream analysis, alchemy, reincarnation and occultism
•Stunning environment to explore
•24 challenging puzzles
•Ongoing clues to help unravel the plot
•2 CDs
•Network play for up to 12 players
•8 international race tracks
•One or two player mode
•3 bike sizes to choose: 125 cc, 250cc and super bike
•3 skill levels: amateurs, expert and pro
•5 race courses
•Interview and challenge your opponents through live action video footage
•5 distinct virtual opponents
•Car features that suit track conditions
•7 amazing cars to race
•Multiple levels of difficulty
•15 Unique environments
•Set up your own custom game
•Stunningly vivid graphics, sounds and high - speed action
•Freefall into 360° degree of action
•Multi - player support with up to six players
•Takes full advantage of 3D hardware acceleration cards
•Multiple worlds end environment to explore
•Full 360° degree panning and smooth animation
•CD quality sound effects
•Live action video in almost every scene
•3 CDs
•Rendered 3D backgrounds with unique weapon explosion
•True battlefield realism with simultaneous attacks, control center shaking, multiple weapon sounds and effects
•Artificial intelligence that detects and adjusts for maximum gaming experience •11 different terrain maps utilizing desert, snow and tropical landscapes •2 CDs
•Pop-up games appear over your files
•Nine totally different, totally outlandish games
•Quick-hide "Boss Button" to protect your job!
•Easy to install, easy to play
•"Candid camera" replay mode
•Screen saver bonus with every game
•The 'desktop arcade for stressed-out workers!
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ
BEACON MULTIMEDIA
ΓΡΑΜΜΟΥ 71
151 24 ΜΑΡΟΥΣΙ
ΤΗΛ: (01) 6143 252
ΦΑΞ: (01) 6143 251
email: beacon@fdsweb.com
http://www.fdsweb.com/beacon
E
CCNP DIGITAL TECHNOLOGIES

στο inventory σας για να πατήσετε τρεις φορές το κουμπί στην κορυφή του (θα ακούσετε τρεις ηχητικούς τόνους) και πάρτε το σφυρί.

Επιστρέψτε στο Top of the Well και πάρτε τον ανελκυστήρα 1 ή 3 προς οποιονδήποτε όροφο της SGT Class (από 28 έως 30). Πηγαίνετε στο εστιατόριο (είναι η πόρτα που βρίσκεται ακριβώς μπροστά σας μόλις βγείτε από τον ανελκυστήρα), κάνετε κλικ στον κίτρινο διακόπτη στα δεξιά για να πάρετε ένα κοτόπουλο και τοποθετήστε το κάτω από τον διανομέα που βρίσκεται πιο αριστερά. Ενώ ο διανομέας περιχύνει το κοτόπουλο με μωβ σάλτσα, τοποθετήστε το άδειο ποτήρι κάτω από το κοτόπουλο, για να το γεμίσετε με Pureed Starlings.

Βγείτε από το εστιατόριο, στρίψτε δεξιά και μπείτε στην πόρτα που βρίσκεται στο βάθος. Στρίψτε αριστερά, πλησιάστε το μακρύ ραβδί στη γυάλινη θήκη, χρησιμοποιήστε το σφυρί για να σπάσετε το γυαλί και πάρτε το μακρύ ραβδί.



To Titania room. Εδώ διαδραματίζεται ένα από τα πιο σημαντικά μέρη της δράσης του παιχνιδιού.



LEMON

Πηγαίνετε στο Arboretum. Ανοίξτε την πόρτα, σύρετε το μακρύ ραβδί πάνω στο μεγάλο λεμόνι στο αριστερό δέντρο για να το ρίξετε κάτω και πάρτε το.

VODKA & ΑΝΑΜΕΙΞΗ

Πάρτε τον Pellerator από το Arboretum (από την πόρτα του Arboretum, στρίψτε δεξιά και προχωρήστε μια φορά ευθεία), πηγαίνετε στο μπαρ, πλησιάστε στην μπάρα και χτυπήστε το κουδούνι. Σε αυτό το σημείο, καλό θα ήταν να αποθηκεύσετε το παιχνίδι σας, γιατί αν δεν δώσετε τη σωστή απάντηση, θα χρειαστεί να συγκεντρώσετε ξανά όλα τα υλικά. Δώστε στο BarBot το λεμόνι, την τηλεόραση και το ποτήρι με τα starlings. Θα σας ρωτήσει "What's this;". Απαντήστε του "Pureed Starlings". Πείτε του "Get the vodka" και θα σας φτιάξει το ποτό. Τέλος, πείτε του "Get the vision center" και πάρτε από το μπαρ το οπτικό κέντρο της Titania.

MYTH

Τοποθεσίες: Parrot's Lobby, Arboretum
Απαραίτητα Αντικείμενα: Μάνικα

Προφανώς ο παπαγάλος δεν θέλει να αγγίξετε τη σπασμένη λάμπα που βρίσκεται στα δεξιά του Succ-U-Bus στο Parrot's Lobby, το κακό όμως είναι ότι μέσα της κρύβεται η μύτη της Titania.

Πηγαίνετε στο Arboretum και στην περιοχή αποθήκευσης του ψεύτικου Pellerator, που βρίσκεται απέναντι από τον πραγματικό Pellerator (από την πόρτα του Arboretum, στρίψτε αριστερά και προχωρήστε μια φορά ευθεία - από τον πραγματικό Pellerator, στρίψτε δεξιά, προχωρήστε δύο φορές ευθεία), κάνετε ένα βήμα μπροστά για να ανοίξετε το κάλυμμα και πάρτε τη μάνικα που κρέμεται στα δεξιά.

Επιστρέψτε στο Top of the Well, πηγαίνετε στο Parrot's Lobby, στρίψτε δεξιά και πηγαίνετε στο Succ-U-Bus. Χρησιμοποιήστε τη μάνικα στο Succ-U-Bus και θα βρεθείτε με το άλλο άκρο της μάνικας. Στρίψτε δεξιά και χρησιμοποιήστε το άλλο άκρο της μάνικας στη λάμπα. Στην κορυφή της λάμπας θα αναδυθεί η μύτη της Titania. Πάρτε την.

Προτού βγείτε από το Parrot's Lobby, μην ξεχάσετε να αποθηκεύσετε στο PET σας τον αριθμό δωματίου του (θα σας χρειαστεί αργότερα).

ΑΚΟΥΣΤΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ (AUDITORY CENTER)

Τοποθεσίες: Music Room, Εστιατόριο Α' θέσης
Απαραίτητα Αντικείμενα: Δεύτερο αυτί Titania, ηχογραφημένος κύλινδρος, χέρι Maitre'D'Bot με κλειδί, χέρι Matire'D'Bot με ακουστικό κέντρο
Παίρνετε επίσης: Χαρτοπετσέτα, πράσινη ασφάλεια

Αν έχετε περάσει από το εστιατόριο της Α' θέσης, θα έχετε πιθανότατα παρατηρήσει την απαίσια μουσική. Καιρός να κάνετε κάτι γι' αυτό. Χρησιμοποιήστε τον Pellerator για να πάτε στο Music Room, ρίξτε μια ματιά στις καρέκλες που βρίσκονται στα αριστερά σας καθώς μπαίνετε και σημειώστε τα σχέδια που φαίνονται πάνω στα μαξιλάρια τους. Στη συνέχεια, πηγαίνετε στον πίνακα ελέγχου της ορχήστρας στο βάθος του δωματίου και ρυθμίστε τον σύμφωνα με τα σχέδια που είδατε στις καρέκλες. Μόλις ρυθμίσετε τον πίνακα, πατήστε το κόκκινο κουμπί και η ορχήστρα θα αρχίσει να παίζει μια όμορφη μουσική. Αν δεν το έχετε κάνει σωστά, η μουσική θα σταματήσει απότομα - αν και θα το καταλάβετε και μόνοι σας από τα πολλά φάλτσα.

Μόλις βεβαιωθείτε ότι η ορχήστρα παίζει τη σωστή μουσική, κάνετε μεταβολή και πλησιάστε το φωνογράφο. Κοιτάξτε προς τα κάτω και πατήστε το κουμπί Record (το κυκλικό κουμπί). Κοιτάξτε προς τα πάνω, κάνετε μεταβολή, επιστρέψτε στον πίνακα ελέγχου της ορχήστρας και παίξτε ξανά όλη τη μουσική. Επιστρέψτε στο φωνογράφο και σταματήστε τον (πατήστε το τετράγωνο κουμπί), παίξτε ξανά τη

μουσική για να βεβαιωθείτε ότι την έχετε ηχογραφήσει (πατήστε το τρίγωνο κουμπί) και μετά πατήστε δύο φορές το τετράγωνο κουμπί για να σταματήσετε το φωνογράφο και να ανοίξετε το κάλυμμα της θήκης του κυλίνδρου. Πάρτε τον κύλινδρο, κοιτάξτε προς τα πάνω και πάρτε το αυτί του φωνογράφου που στην πραγματικότητα είναι το αυτί της Titania.

Βγείτε από το δωμάτιο και χρησιμοποιήστε τον Pellerator για να πάτε στο εστιατόριο της Α' θέσης. Μόλις βγείτε από τον Pellerator θα βρεθείτε στον προθάλαμο του εστιατορίου και απέναντί σας θα δείτε ένα αναλόγιο. Προς το παρόν, στρίψτε αριστερά και μπείτε στο εστιατόριο. Πηγαίνετε στο Maitre'D'Bot στο βάθος, τραβήξτε το χέρι του από τον κορμό του που βρίσκεται ξαπλωμένος στα σκαλιά στα αριστερά του και μετά αρχίστε να το κεντρίζετε επίμονα με το ποντίκι σας στο κέντρο των γλουτών του μέχρι να παραδοθεί και να σας επιτρέψει να καθίσετε στο τραπέζι του Scraliontis, μπροστά σας. Πλησιάστε το τραπέζι του Scraliontis και πάρτε τη χαρτοπετσέτα, το άλλο χέρι του Maitre'D'Bot, το οποίο κρατάει ένα κλειδί, και την πράσινη ασφάλεια (βρίσκεται κάτω από το χέρι του Scraliontis).

Βγείτε στον προθάλαμο του εστιατορίου, στρίψτε αριστερά, πηγαίνετε στο αναλόγιο, ξεκλειδώστε το κουτί με το χέρι του Maitre'D'Bot που κρατάει το κλειδί και κάνετε κλικ πάνω του για να το ανοίξετε. Μέσα στο κουτί βρίσκεται το μουσικό σύστημα του εστιατορίου. Πατήστε το δεξιότερο κουμπί μια φορά για να ανοίξετε το κάλυμμα του κυλίνδρου, βγάλτε τον κύλινδρο, βάλτε τον στη δεξιά υποδοχή, τοποθετήστε στη μεσαία υποδοχή τον κύλινδρο που ηχογραφήσατε στο Music Room και πατήστε το Play (τρίγωνο κουμπί). Επιστρέψτε στην κεντρική αίθουσα του εστιατορίου και πηγαίνετε στο Maitre'D'Bot. Τώρα, έχει χαλαρώσει αρκετά και θα σας δώσει το ακουστικό κέντρο της Titania.



Προσοχή στη ρύθμιση των fuses.

ΚΕΝΤΡΙΚΟΣ ΠΥΡΗΝΑΣ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗΣ

Τοποθεσίες: Titania's Chamber (FuseBox), Parrot's Lobby, Εστιατόριο SGT class

Απαραίτητα Αντικείμενα: Designer Room Number του Parrot's Lobby, ζεστό λιπαρό κοτόπουλο, χαρτοπετσέτα, ζεστό στεγνό κοτόπουλο με μουστάρδα, ζεστό στεγνό κοτόπουλο

★ Ο παπαγάλος θέλει ένα ζεστό κοτόπουλο, δώστε του λοιπόν αυτό που ζητά. Αν δεν το έχετε ήδη κάνει, πηγαίνετε στο Titania's Chamber, μπείτε στο δωμάτιο του υπολογιστή, ανοίξτε το FuseBox, γυρίστε στο πλάι τον κίτρινο διακόπτη και αφαιρέστε την κίτρινη ασφάλεια. Επιστρέψτε στο Top of the Well. Αν δεν το έχετε ήδη κάνει, πηγαίνετε στο Parrot's Lobby και αποθηκεύστε το Designer Room Number του.

Πάρτε τον ανελκυστήρα 1 ή 3 για να πάτε σε οποιονδήποτε όροφο της SGT class (28 έως 30). Αν έχετε ήδη στην κατοχή σας ένα κρύο κοτόπουλο, δώστε το στο Succ-U-Bus (στο βάθος του διαδρόμου στα αριστερά μόλις βγαίνετε από το ασανσέρ).

Μπείτε στο εστιατόριο και πατήστε τον κίτρινο διακόπτη στα δεξιά για να πάρετε ένα ζεστό λιπαρό κοτόπουλο (a hot rather greasy chicken). Χρησιμοποιήστε το κοτόπουλο στη χαρτοπετσέτα στο inventory σας, για να πάρετε ένα ζεστό στεγνό κοτόπουλο (a hot very plain chicken). Τέλος, χρησιμοποιήστε το κοτόπουλο στον μεσαίο διανομέα, για να το περιχύσετε με μουστάρδα.

Βγείτε από το εστιατόριο, πηγαίνετε στο Succ-U-Bus και στείλτε το κοτόπουλο στο Parrot's Lobby. Ενεργοποιήστε το Succ-U-Bus, ρίξτε στον κάδο τον αριθμό δωματίου του Parrot's Lobby (θα ακουστεί ένας ηχητικός τόνος) και το κοτόπουλο και πατήστε το κουμπί Send.

Πάρτε τον ανελκυστήρα, επιστρέψτε στο Top of the Well και πηγαίνετε στο Parrot's Lobby. Τώρα, είναι καιρός να αποθηκεύσετε το παιχνίδι σας. Πηγαίνετε στο Succ-U-Bus, ενεργοποιήστε το, πατήστε το κουμπί Receive, πάρτε τον κύλινδρο με το κοτόπουλο, χρησιμοποιήστε το κοτόπουλο στη χαρτοπετσέτα στο inventory σας και πηγαίνετε στο κλουβί του παπαγάλου. Δελεάστε τον παπαγάλο με το κοτόπουλο, ώστε να κινηθεί μέχρι την άκρη της αριστερής πλευράς του κλουβιού και μόλις φτάσει εκεί αφήστε τον να αρπάξει το κοτόπουλο. Γρήγορα, πάρτε το ραβδί στο οποίο καθόταν, το οποίο στην πραγματικότητα είναι ο κεντρικός πυρήνας νοημοσύνης της Titania.

ΚΕΝΤΡΟ ΛΟΓΟΥ (ORAL CENTER) & ΣΤΟΜΑ

Τοποθεσίες: Titania's Chamber (FuseBox), Arboretum

Απαραίτητα Αντικείμενα: Πράσινη ασφάλεια, μακρύ ραβδί, δύο χέρια Maitre'D'Bot



Παίρνοντας ένα αντικείμενο, εδώ το LiftBot head.



Η απαραίτητη δράση για να βρείτε το Titania's ear.

Πηγαίνετε στο Titania's Chamber, μπείτε στο δωμάτιο του υπολογιστή, ανοίξτε το FuseBox, τοποθετήστε στη θέση της την πράσινη ασφάλεια και γυρίστε στο πλάι τον πράσινο διακόπτη. Επιστρέψτε στο Top of the Well και πηγαίνετε στο Arboretum. Ανοίξτε την πόρτα του Arboretum και αλλάξτε την εποχή σε φθινόπωρο (Autumn). Εκπληξη! Στο κλαδί του δεξιού δέντρου κρέμεται άλλο ένα τμήμα της Titania! Χρησιμοποιήστε το μακρύ ραβδί για να το απελευθερώσετε και πάρτε το. Είναι το κέντρο λόγου της Titania.

Στη συνέχεια, αλλάξτε την εποχή σε χειμώνα (Winter). Κάνετε μεταβολή και θα δείτε ότι όλο το μέρος έχει παγώσει. Πηγαίνετε στην περιοχή που βρίσκεται απέναντι από τον πραγματικό Pellerator (στρίψτε δεξιά και προχωρήστε μια φορά ευθεία), στρίψτε αριστερά και πλησιάστε το RowBot που βρίσκεται απέναντί σας στα δεξιά. Κάνετε κλικ στο στήθος του και θα αποκαλύψετε δύο διακόπτες. Οταν κρατάτε πατημένο τον έναν απ' αυτούς, ο άλλος ανεβαίνει επάνω, γι' αυτό θα πρέπει και οι δύο να είναι πατημένοι. Χρησιμοποιήστε τα χέρια του Maitre'D' Bot και στους δύο διακόπτες, ώστε να πατηθούν ταυτόχρονα. Το RowBot θα σταματήσει να τραγουδάει, οπότε μπορείτε να πάρετε το στόμα του, που είναι στην πραγματικότητα το στόμα της Titania.



Στο bar, στα ράφια, θα βρείτε ένα ακόμη κομμάτι της Titania.

Για να επιστρέψετε στο Top of the Well, θα πρέπει να αλλάξετε την εποχή από χειμώνα σε οποιαδήποτε άλλη.

ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗ ΣΥΝΑΡΜΟΛΟΓΗΣΗ ΤΗΣ TITANIA

Υλικά:

- ✔ *2 μάτια*
- ✔ *2 αυτιά*
- ✔ *Μύτη*
- ✔ *Στόμα*
- ✔ *Κεντρικός Πυρήνας Νοημοσύνης*
- ✔ *4 κέντρα*



Πρέπει να δώσετε τα lemon, TV και glass of starlings στο BarBot, για να σας φτιάξει το ποτό που θέλετε.

Εκτέλεση:

Κατεβείτε στο Titania's Chamber και πηγαίνετε μπροστά στο κεφάλι της Titania (μόλις μπείτε, στρίψτε δεξιά, προχωρήστε μια φορά ευθεία και στρίψτε δεξιά), κοιτάξτε κάτω και τοποθετήστε τα τμήματα που λείπουν. Η σειρά με την οποία θα πρέπει να τοποθετήσετε τα κομμάτια του πυρήνα είναι: κίτρινο, κόκκινο, μπλε και πράσινο. Εισάγετε τον κεντρικό πυρήνα νοημοσύνης σύροντάς τον πάνω στο κεφάλι της Titania (θα ακούσετε έναν ηχητικό τόνο).

ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ!

Μόλις η Titania ξαναλειτουργήσει, θα αποκτήσετε πρόσβαση στη Γέφυρα του διαστημόπλοιου από το δωμάτιο που μέχρι τώρα ήταν κλειστό. Από το σημείο όπου βρίσκεστε μόλις η Titania σταματήσει να μιλά, στρίψτε αριστερά, προχωρήστε δύο φορές ευθεία, στρίψτε αριστερά και μπείτε στο δωμάτιο.

Θα μεταφερθείτε αυτόματα στη Γέφυρα του σκάφους. Προχωρήστε μια φορά ευθεία (μπροστά σας βρίσκεται το τιμόνι του σκάφους, αλλά προς το παρόν δεν σας ενδιαφέρει), στρίψτε δεξιά και κατεβείτε τα σκαλοπάτια για να πάτε στο κράνος. Εισαγάγετε τη φωτογραφία του σπιτιού σας στην υποδοχή του κράνους, επιλέξτε τη λειτουργία Remote Thingummy στο PET σας, κάνετε κλικ στο εικονίδιο του Navigation Controller και ενεργοποιήστε τον κατεβάζοντας τον διακόπτη στα αριστερά της μπάρας. Εδώ καλό θα ήταν να αποθηκεύσετε το παιχνίδι σας.

Χρησιμοποιήστε το Navigation Controller για να χωρομετρήσετε το σπίτι σας βάσει της φωτογραφίας του. Θα πρέπει να πάρετε τρία αστέρια σε ένα μικρό τρίγωνο. Κάνετε κλικ στη φωτογραφία και βρείτε τρία αστέρια που να μπορούν να αποτελέσουν τις κορυφές του ίδιου τριγώνου, χωρίς να παρεμβάλλονται άλλα αστέρια ανάμεσά τους. Επιλέξτε το πρώτο αστέρι (θα σημειωθεί με έναν κόκκινο σταυρό) και επιστρέψτε στην αστρική άποψη. Τώρα, κοιτάξτε στην αστρική άποψη μέχρι να εντοπίσετε το αστέρι που μόλις σημειώσατε (θα είναι σημειωμένο με ένα κίτρινο διαμάντι). Ευθυγραμμίστε τον κόκκινο σταυρό με το διαμάντι, έως ότου αρχίσει να αναβοσβήνει το πράσινο φως της πρώτης συντεταγμένης στο PET σας, και πατήστε το πλήκτρο L στο πληκτρολόγιό σας για να κλειδώσετε τη συντεταγμένη (το πρώτο πράσινο φως στο PET σας θα παραμείνει αναμμένο).

Κάνετε ξανά κλικ στη φωτογραφία του σπιτιού σας και διαλέξτε το δεύτερο αστέρι. Επιστρέψτε στην αστρική άποψη, εντοπίστε το δεύτερο αστέρι που επιλέξατε στη φωτογραφία και πατήστε ξανά το πλήκτρο L για να κλειδώσετε τη δεύτερη συντεταγμένη (θα ανάψει το δεύτερο φωτάκι στο PET σας).

Για να ολοκληρώσετε το τρίγωνο, κάνετε πάλι κλικ στη φωτογραφία, επιλέξτε το τρίτο αστέρι, εντοπίστε το στην αστρική άποψη και κλειδώστε τη συντεταγμένη του πατώντας το L (τώρα θα πρέπει να είναι αναμμένα και τα τρία πράσινα φωτάκια στο PET σας). Τέλος, πατήστε το κουμπί Set Destination. Βγείτε από το κράνος κάνοντας κλικ στο εικονίδιό του στο PET σας και πηγαίνετε στο τιμόνι. Πλησιάστε το, πατήστε το κουμπί με την ένδειξη Go και... φύγαμε! Το ταξίδι σας με το Starship Titanic τελείωσε. 'Η μήπως όχι; PC



JOY TECH EUROPE
suncom
THE BEST JOYSTICKS UNDER THE SUN
Logic 3
WHEN FAILURE IS NOT AN OPTION
SFS THROTTLE
STRIKE FIGHTER THROTTLE
Like Being Inside the Cockpit.
Featuring:
TOUCH 'N GO Programming
• No complicated software to learn or download.
• Simply hold the Throttle Button, press a keyboard key and it's done.
• 16 Programmable buttons.
• Program 1 to 15 keystrokes, including Marco's o Chord Keys.
• Connect any standard PC Joystick to the throttle and it becomes instantly programmable.
• Multiple Hat Switches and Authentic Military Grips.
PC Phantom
PC PHANTOM JOYSTICK
• 4 High Speed Microswitched Fire Buttons
• Dual Speed Auto Fire
• T-Bar Throttle Control
• 4/8 Way View Switch
• Sure Grip Handle
• 15-Pin Metal Connector
smart ADVERTISING
F-15E TALON
F-15E Talon
• All 12 fire buttons are programmable with any keyboard command.
• Easy button/key press and release programming method - takes only seconds.
• Four program slots can save up to 48 programmed keystrokes. Use them all in one game or save for up to 4 different games.
• 4-way Castle and 4-way Hat switch, plus 4 fire buttons for fast action control.
PC TRIDENT PAD
• Dual Function 8 Way 'D' Pad
• Precision 3D Analogue Thumb Stick
• Nine Tactile Fire Buttons
• Dual Function 'Top Hat' Buttons
• Compatible with CH/TH Modes for precise Throttle and Rudder Control
• LCD Control Screen gives Accurate Throttle and Rudder Telemetry
• Individually Selectable Auto Fire with Variable Fire Rate
• Ergonomic Design with Rubberised Coating for Optimum Control
THE WORLDS MOST ADVANCED PC CONTROLLER!
MANNESMANN
F-15E HAWK
F-15E Hawk
• All four primary fire buttons are located conveniently on the flight stick handle.
• Suncom's exclusive Saturn Ring Direct Drive Technology equalizes control stick tension in all directions for fluid precise 360 degree tracking.
• Hat and Castle switch are inactive and are for appearance only.
PC TOP GEAR PRO WHEEL AND PEDALS
• Self Centering Technology
• 9 Fire Buttons
• 8 Way Directional Cursor
• Wheel Rotation Angle Select
• LCD Control Panel
• Dynamic Resolution Cornering
• Programmable Key Lay Out
• Throttle Hot
• Gear Shift Control
• Accelerator and Brake Pedals
MEDIA INTERACTIVE
TECHNOLOGY AND ELECTRONICS L.T.D.
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ
Top quality accessories for
PC - Sony Playstation - Nintento
ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ :
Χαροκόπου 123 Καλλιθέα Τ.Κ. 176 76
ΤΗΛ.: 9570957 - 9570975 - 9570252 - FAX: 9510174

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Αρχικά είχα σκοπό να γράψω ένα άρθρο για τη δεκάχρονη παρουσία μου στην Compupress. Από αυτά τα δέκα χρόνια, τα εννιά γράφω ανελλιπώς για το "PC Master". Μετά όμως σκέφτηκα ότι είναι καλύτερα να αφήσω αυτό το άρθρο για του χρόνου, οπότε θα κλείνω δέκα χρόνια προσφοράς στο περιοδικό (Σεπτέμβρης '89 - Σεπτέμβρης '99). Ετσι, αποφάσισα να κάνω μια συνοπτική παρουσίαση όλων των τίτλων των RPGs που περιμένουμε μέχρι του χρόνου τέτοια εποχή.

Αυτό που συνέβη πέρυσι και εφέτος με τα RPGs αποτελεί μία επανάσταση στο χώρο. Εκεί που οι περισσότεροι υποστήριζαν ότι έφτασε το τέλος τους, ειδικά ύστερα από την απόφαση της SSI να σταματήσει την παραγωγή τέτοιων παιχνιδιών μετά τη σύγκρουσή της με την TSR, ήρθαν μερικές παραγωγές που έφεραν τα πάνω-κάτω.

Τα DIABLO, DAGGERFALL και FALLOUT σημείωσαν τρομερή εμπορική επιτυχία, ταυτόχρονα δε έλαβαν πολύ υψηλές κριτικές. Ακολούθησε η εκπληκτική επιτυχία του MIGHT & MAGIC 6 που, διατηρώντας το υψηλότατο επίπεδο δυσκολίας, σημείωσε (και σημειώνει) φοβερές πωλήσεις. Τώρα πια όλες οι εταιρίες τρέχουν και δεν φτάνουν. Εχω καταγράψει 42 νέες κυκλοφορίες τον επόμενο 1 1/2 χρόνο, αριθμός που δεν έχει προηγούμενο στην ιστορία των computer games αλλά ούτε και σε αυτή των actions, των adventures ή των strategies. Σε αυτό το σημείο να διευκρινίσω ότι άφησα εκτός παρουσίασης ορισμένα παιχνίδια, όπως το Quest for Glory 5 κ.ά., εξαιτίας περιορισμένου χώρου.

Θα διατυπώσω όμως μία ανησυχία: Τόσα πολλά παιχνίδια δεν είναι δυνατόν να αφομοιωθούν από το κοινό σε τόσο μικρό χρονικό διάστημα. Ενας χρήστης δεν μπορεί να αγοράσει όχι 42 αλλά ούτε 10 RPGs σε έναν χρόνο, αφού θέλει να δει και άλλα παιχνίδια (δεν μιλάω φυσικά για τους hard core RPG παίκτες που μπορεί να αγοράσουν και 20). Ετσι αυτόματα οδηγούμαστε στην κρίση του χώρου, μια και ελάχιστα παιχνίδια θα σημειώσουν τις πωλήσεις που πρέπει, ώστε να έχουν οι εταιρίες το κίνητρο να συνεχίσουν την παραγωγή RPGs. Σημειώστε επίσης τη μεγάλη άνθηση που παρουσιάζουν τα on-line RPGs. Πρόκειται για το κατεξοχήν είδος των on-line games, μια και προσφέρουν τόσα πολλά στοιχεία που κανένα άλλο είδος δεν μπορεί να δώσει. Ικανοποιούν δε μεγάλη γκάμα χρηστών, από action gamers έως και strategy fans. Οι τάσεις της αγοράς δείχνουν ότι είναι το είδος με τη μεγαλύτερη απήχηση στο Internet για τα επόμενα χρόνια. Πρόκειται για μία αναγέννηση του είδους, πέρα από κάθε προσδοκία.



BALDUR'S GATE

Τέλος, θα αφήσω για το επόμενο τεύχος μία ανάλυση σχετική με τις εξελίξεις στο χώρο της βιομηχανίας παραγωγής ψυχαγωγικών προγραμμάτων (δηλαδή των παιχνιδιών). Το θέμα είναι πάρα πολύ σημαντικό και δεν αφορά μόνο στα adventure games, όπως θέλουν να πιστεύουν μερικά αμερικανικά περιοδικά. Οι εξελίξεις είναι ανησυχητικές και το μέλλον διαγράφεται όχι και τόσο ευοίωνο. Τα adventures φαίνονται να είναι τα πρώτα θύματα αυτών των εξελίξεων γιατί απλά είναι το πιο παραδοσιακό είδος των computer games οπότε φυσικό είναι η κρίση να χτυπήσει πρώτα εκεί. Οχι, δεν πρόκειται να πεθάνουν τα adventure games όπως πιστεύουν μερικοί (μεταξύ αυτών και η Sierra). Το σύνολο της βιομηχανίας των computer games βρίσκεται στην κόψη του ξυραφιού και δυστυχώς αυτό λίγοι το φωνάζουν.

Περισσότερα όμως για το θέμα στο επόμενο τεύχος.





BALDUR'S GATE

ΑΝΑΜΕΝΟΜΕΝΑ ROLE PLAYING GAMES

1. ANACHRONOX

Eidos Interactive/ION Storm

Θα κυκλοφορήσει το πρώτο τρίμηνο του 1999.

Πρόκειται για ένα Sci-Fi RPG, το project του οποίου είναι υπό την επίβλεψη του Tom Hall της ION Storm. Anachronox ονομάζεται μία πολύ μεγάλη εγκαταλελειμμένη εξωγήινη πόλη, την οποία ανακάλυψαν οι άνθρωποι. Οι παράξενες μηχανές που άφησαν πίσω τους οι εξωγήινοι βρίσκονται ακόμη σε λειτουργία, κάτι που φοβίζει τους γήινους μια και δεν ξέρουν τι ακριβώς κάνουν, ποιος είναι ο σκοπός τους. Το παιχνίδι περιλαμβάνει έναν τεράστιο κόσμο γι' αυτό μάλλον θα κυκλοφορήσει σε τριλογία. Συνολικά θα υπάρχουν περίπου 440 ξεχωριστοί χαρακτήρες (!) και η δράση δεν θα είναι ευθεία. Ο παίκτης δεν θα ταξιδεύει απλώς σε άλλους πλανήτες αλλά και σε άλλες διαστάσεις. Θα χρησιμοποιηθούν η τεχνική των εναλλασσόμενων γωνιών θέας, ειδικά κομμάτια που θα προχωρούν σημαντικά την ιστορία, ενώ προς το παρόν προβλέπονται συνολικά περί τα 120 διαφορετικά επίπεδα και dungeons. Σίγουρα από τους πιο αναμενόμενους τίτλους της χρονιάς.

2. ANCIENT EVIL

Silver Lighting

Το περιμέναμε αυτό το καλοκαίρι.

Το παιχνίδι εξελίσσεται σε μία κρύπτη, η οποία ελέγχεται από τον Alaric, έναν διαβολικό αρχιμάγο. Η κρύπτη είναι ηλικίας 5.000 ετών και σε αυτήν είναι θαμμένοι οι περίφημοι "The Ancients", οι δημιουργοί αυτού του κόσμου. Ο Alaric προσφέρει 50.000 χρυσά νομίσματα σε όποιον μπει στην κρύπτη και βγει ζωντανός. Πάρα πολλοί adventurers έχουν πέσει θύματα της απληστίας τους, πιστεύοντας ότι μπορούν να τα καταφέρουν. Μέχρι τώρα μόνο δύο έχουν πετύχει αυτόν το στόχο. Ο ένας είναι ο ίδιος ο Alaric και ο άλλος ένας παράξενος άνδρας, ο οποίος έχει πεθάνει εδώ και 300 χρόνια. Μία μέρα το φάντασμα του νεκρού άντρα εμφανίζεται και αρχίζει να προειδοποιεί για την επικείμενη καταστροφή, εκτός αν βρεθούν κάποιοι που θα σταματήσουν τον Alaric. Το παιχνίδι έχει ολοκληρωθεί και οι δημιουργοί του αναζητούν εκδότη.

3. ASHERON'S CALL

Microsoft/Turbine Entertainment Software

Θα κυκλοφορήσει μέσα στο χειμώνα του 1998. (Η beta έκδοση κυκλοφορεί ήδη από το καλοκαίρι.)

Αρχικά αναπτύχθηκε ως ένα MUD σε ένα 3D γραφικό περιβάλλον, αλλά έχει προχωρήσει ακόμη πιο πέρα. Το παιχνίδι είναι μόνο online και θα αναπτυχθεί στο Internet Gaming Zone της Microsoft προς το τέλος του χρόνου. Και μόνο το γεγονός ότι η ίδια η Microsoft βάζει ένα RPG στην game zone της λέει πολλά για τις εξελίξεις στο χώρο. Θα περιέχει πολλά διαφορετικά περιβάλλοντα για εξερεύνηση, βασισμένα στο χώρο του "ηρωικού - φανταστικού Μεσαίωνα", επικοινωνία με τους άλλους χρήστες online, επικοινωνία μεταξύ των παικτών ακόμη και όταν βρίσκονται στην "καρδιά" μιας μάχης κ.ά.



BALDUR'S GATE

4. AVARIS

Bifrost Creations

Θα κυκλοφορήσει εντός του 1999.

Η ιστορία του είναι κλασική για το είδος. Η γη του Valikorae βρίσκεται στη δίνη πολιτικών ιντρίγκων, πολέμων, ξηρασίας και λοιμών (όλα τα κακά δηλαδή). Εδώ ξεχωρίζει η πολύ λεπτομερής δουλειά που έχει γίνει στο σεναριακό υλικό. Θα αντιμετωπίσετε orcs, trolls και όλα τα σχετικά πλάσματα. Χρησιμοποιεί 3D γραφικά με πολλαπλές θέες πρώτου και τρίτου προσώπου. Περιέχει πολύ καλό σύστημα δημιουργίας και ανάπτυξης χαρακτήρων, ενώ λέγεται ότι το ίδιο ισχύει και για το σύστημα των μαγών του. Πρόκειται για έναν πολλά υποσχόμενο τίτλο, αφού ανάμεσα στ' άλλα θα περιέχει πολύ αναλυτικές περιγραφές για όλα όσα συμβαίνουν στο παιχνίδι.

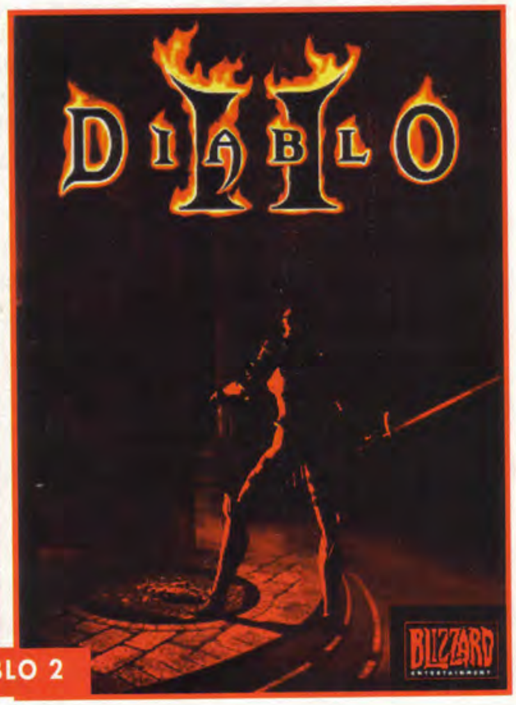
5. BALDUR'S GATE

Interplay Productions/BioWare Corporation

Θα κυκλοφορήσει το χειμώνα του 1998.

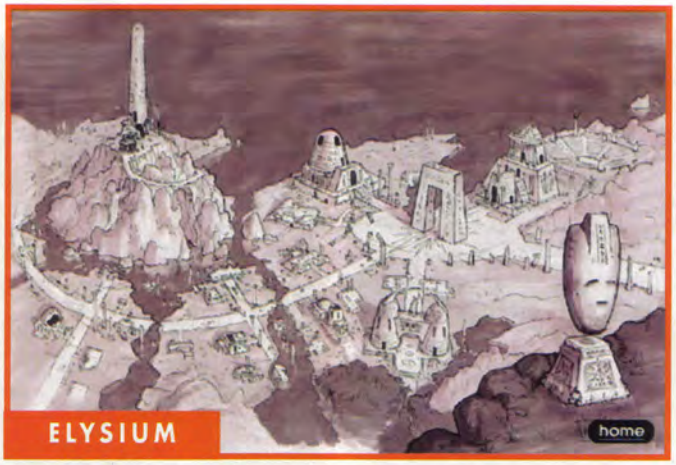
Βασισμένο στον Forgotten Realms





DIABLO 2

κόσμο της TSR, ο συγκεκριμένος τίτλος αναμένεται να είναι το απόλυτο RPG της χρονιάς και όχι μόνο. Οι δημιουργοί του έχουν ενσωματώσει ολόκληρο το σύστημα των κανόνων των AD&D, είναι δε τόσο μεγάλο και με τόσο λεπτομερή 16-bit scrolling full rendered γραφικά, ώστε θα καταλαμβάνει 5 CDs!!! Χάρη στη φοβερή συζήτηση που έχει ανοίξει για το παιχνίδι στα newsgroups (άρα και την σίγουρη επιτυχία του), ήδη σχεδιάζονται μελλοντικά add-on και υποστήριξη για multiplay.



ELYSIUM

6. DESTINY

Web.Works Interactive/Gamers Alliance

Θα κυκλοφορήσει το καλοκαίρι του 1999.

Η ιδιομορφία του έγκειται στο ότι το σενάριό του βασίζεται σε ιστορίες, θρύλους και συνήθειες της Ασίας κατά την αρχαιότητα. Πρόκειται για μία oriental fantasy RPG ιστορία μίας βασιλικής οικογένειας, που οδηγείται στην αναζήτηση νέας γης για να κτίσει μία πόλη. Ο παίκτης θα χειρίζεται μια ομάδα 5 χαρακτήρων, ανάμεσα στους οποίους έναν νίντζα, έναν ξιφομάχο και έναν καλόγερο, με γραφικές παραστάσεις καθαρά ασιατικές. Το παιχνίδι προβλέπεται να έχει τη δυνατότητα multiplayer αλλά και multiparty modes, ενώ οι χαρακτήρες του θα έχουν περί τα 30 skills και θα χρησιμοποιούν πρωτότυπο σύστημα μάχης βασισμένο στις πολεμικές τέχνες. Αξιοσημείωτο είναι επίσης ότι οι χαρακτήρες του θα μπορούν να γίνονται upgrade μάλλον μέσω του Internet. Τέλος, σημειώστε ότι το εν λόγω 3D action/RPG έχει δημιουργηθεί στη Μαλαισία!!!

7. DEUS EX

Eidos Interactive/ Ion Storm

Θα κυκλοφορήσει εντός του 1999.

Ενας ακόμη τίτλος από τις δύο εταιρίες, αυτήν τη φορά όμως παρουσιάζεται ως Spy-RPG. Την επίβλεψη του παιχνιδιού έχει ο Warren Spector της Ion Storm, λέγεται δε ότι έχει υποστεί επίδραση από την ατμόσφαιρα των "X-Files!" Η δράση εξελίσσεται στο κοντινό μέλλον. Θα χειρίζεστε έναν υπερκατάσκοπο στιλ James Bond σε μία συνωμοσία στιλ "X-Files". Τονίζω για μία ακόμη φορά ότι θα είναι RPG. Η συνωμοσία που προαναφέραμε εμπλέκει τη νανοτεχνολογία, τη γενετική μηχανική και τη βιολογία με παράξενες κινήσεις ανθρώπων κατευθείαν μέσα από τον Λευκό Οίκο. Σημειώστε τέλος ότι στο project αυτό δουλεύουν αρκετά στελέχη που έφυγαν από την Origin, τα οποία δούλευαν στο Ultima: Ascension team.

8. DIABLO 2

Blizzard

Θα κυκλοφορήσει το 1999.

Ο Diablo είναι ελεύθερος και αυτήν τη φορά έχει ακόμη μεγαλύτερη δύναμη. Καθώς το παιχνίδι ξεκινά, βρίσκεται κάπου ανατολικά μαζεύοντας στρατό για να κυριαρχήσει στον κόσμο. Θα υπάρχουν τρεις αρσενικοί χαρακτήρες και δύο θηλυκοί, οι Amazon, Necromancer, Paladin, Sorceress και Barbarian, όλοι humans. Δύο απ' αυτούς θα είναι warrior-type classes, δύο sorceror-type classes και ένας υβριδικός χαρακτήρας. Θα περιέχει περισσότερα από 20 quests, καθώς και τοποθεσίες-πόλεις όπως οι Monastery, Desert Town, Jungle Town και Fourth Town. Περιέχονται περισσότεροι NPC χαρακτήρες, οι οποίοι θα συμμετέχουν ουσιαστικά στο παιχνίδι, εξελιγμένο σύστημα μάχης ώστε να αξιοποιούνται οι ικανότητες κάθε χαρακτήρα, κύκλος ημέρας και νύχτας, νέα και εξελιγμένα τέρατα κ.ά. Ο δεύτερος πιο αναμενόμενος τίτλος της χρονιάς.

9. DRAGONFLIGHT

Grolier Interactive UK

Θα κυκλοφορήσει προς το τέλος του 1998.

Το παιχνίδι είναι βασισμένο σε science fiction διηγήματα από την περίφημη Anne McCaffrey. Η δράση εξελίσσεται σε έναν παράξενο κόσμο, όπου άνθρωποι και δράκοι πολεμούν μαζί εναντίον μίας εξωτερικής απειλής. Το παιχνίδι θα είναι ένα RPG με 3D γραφικά, δημιουργία και ανάπτυξη χαρακτήρων, πρωτότυπη αλληλεπίδραση των χαρακτήρων αυτών και ισχυρό strong AI. Αίσθηση προκαλεί το γεγονός ότι θα κυκλοφορήσει ταυτόχρονα στις κονσόλες και τα PCs.

10. DRAKAN: ORDER OF THE FLAME

Psygnosis/Surreal Software

Θα κυκλοφορήσει το πρώτο τρίμηνο του 1999.

Η ιστορία αφορά σε μία γυναίκα και το δράκο της, σε έναν κό-





DIABLO 2

σμο όπου κυριαρχεί πια το "σκοτάδι". Η Rynn, η ηρωίδα με τα μακριά πόδια και τα μικρά στήθη (σε ανταγωνισμό της γνωστής Lara), κάνει ένα μεγάλο ταξίδι με μόνη συντροφιά το δράκο της, αναζητώντας τον αδελφό της. Μονομαχίες γεμάτες φωτιά και ξιφομαχίες σε ένα περιβάλλον με εξαιρετικά μεγαλοπρεπή 3D γραφικά.

11. DUNGEONCRAFT

Αναζητώντας εκδότη

Δεν έχει ανακοινωθεί ακόμη η ημερομηνία κυκλοφορίας του.

Το DungeonCraft παρουσιάζει μερικές σημαντικές καινοτομίες. Η πιο σημαντική από αυτές αφορά στο γεγονός ότι η τετραμελής ομάδα την οποία χειρίζεστε μπορεί να ελεγθεί από απόσταση, χρησιμοποιώντας ένα ειδικό interface με split-screen modes. Σημειώστε ότι το interface αυτό, που ενσωματώνει κανόνες των AD&D, συνδυάζει πολύ ισχυρό AI των εχθρών σας, εξαιρετικά γραφικά με θέα καθαρά από πάνω προς τα κάτω και ένα πολύ μεγάλο σε έκταση κόσμο. Θα κυκλοφορήσει μαζί με δύο editors, έναν για τα dungeons και έναν για τους χαρακτήρες!

12. THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND

Bethesda Softworks

Θα κυκλοφορήσει εντός του 1999.

Δεν πρόκειται για ξαφνικό έρωτα, όπως συμβαίνει στην πλειονότητα των άλλων εταιριών, αφού η Bethesda είναι από τις λίγες εταιρίες που έμειναν πιστές στο είδος τα δύο τελευταία δύσκολα χρόνια. Η νέα παραγωγή της εταιρίας αποτελεί το τρίτο μέρος της σειράς The Elder Scrolls, μετά δηλαδή τα Arena και Daggerfall, και η δράση του θα αφορά στα Dark Elves που έρχονται από την περιοχή Morrowind. Τα μόνα στοιχεία που έχουν γίνει γνωστά για το παιχνίδι είναι ότι θα είναι λίγο πιο μικρό από το Daggerfall, αλλά θα περιέχει πολύ πιο ισχυρή ανάπτυξη χαρακτήρων. Από τους πλέον αναμενόμενους τίτλους της χρονιάς.

13. ELYSIUM

Cavedog Entertainment

Θα κυκλοφορήσει το φθινόπωρο του 1999.

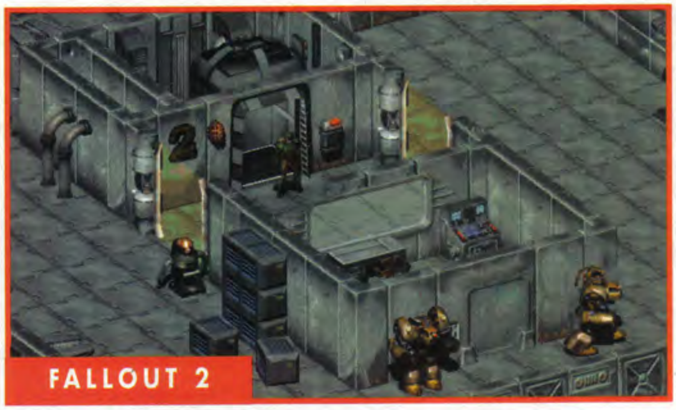
Αναφορά στο συγκεκριμένο παιχνίδι υπάρχει και στη στήλη "Adventure Update", μια και αποτελεί ένα κράμα adventure/RPG. Σύμφωνα με νεότερες πληροφορίες, επικεφαλής του project είναι ο περίφημος John Cutter, ο δημιουργός του εκπληκτικού Betrayal at Kondor της Sierra. Στη νέα αυτή δημιουργία του θα ακολουθεί μία δράση τηλεοπτικής μορφής, όπως αυτή που καθιέρωσαν τα "X-Files" και άλλα παρεμφερή σίριαλ. Η ιστορία θα περιλαμβάνει τελικά μάλλον επτά κεφάλαια-αυτοτελή επεισόδια (και όχι 40 όπως αναφέρω αλλού). Χαρακτηριστικά αναφέρεται ότι ένα από αυτά τιτλοφορείται "Καλημέρα, Βιετνάμ" και θα αφορά στους εφιάλτες ενός βετεράνου του πολέμου αυτού. Θα υπάρχει δυνατότητα επιλογής μεταξύ εννιά τελείως διαφορετικών χαρακτήρων, οι οποίοι θα αναπτύσσονται σε ένα κλασικό RP στιλ. Τελευταίες πληροφορίες αναφέρουν ότι σχεδιάζονται expansion packs που θα προσθέτουν νέα επεισόδια.

14. EVERQUEST

Sony Interactive Studios

Θα κυκλοφορήσει το πρώτο τρίμηνο του 1999.

Το παιχνίδι εξελίσσεται σε ένα περιβάλλον παρόμοιο με αυτό του First Age του μεγάλου Tolkein. Το EverQuest θα είναι ένα on-line RPG τρίτου προσώπου, με 3D γραφικά και θα διαδραματίζεται στον πλανήτη Norrath. Προβλέπονται δεκάδες χαρακτήρες, races/classes και διαφορετικά φύλα (!), ενώ ταυτόχρονα θα υπάρχουν και guilds. Φυσικά θα αντιμετωπίζετε διάφορα τέρατα, μεταξύ των οποίων εξέχουσα θέση έχουν οι δράκοι. Το παιχνίδι ήδη βρίσκεται σε beta testing.



FALLOUT 2

15. FALLOUT 2

Interplay/ Black Isle Division

Αναμένεται να κυκλοφορήσει εντός του Οκτωβρίου.

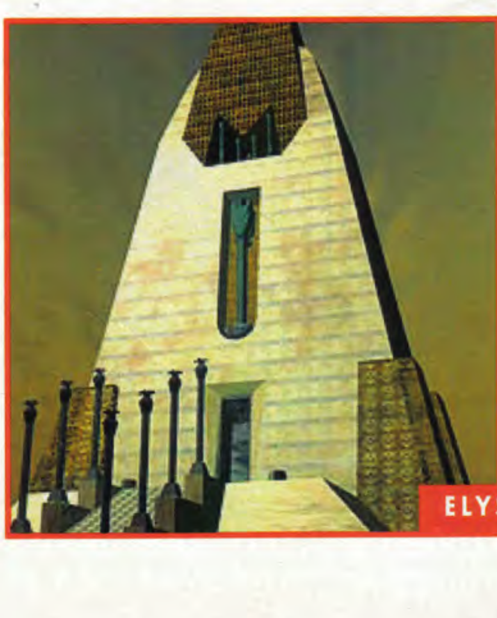
Το Fallout σημείωσε τρομακτική επιτυχία, ανανέωσε θεματικά το είδος και, το κυριότερα απ' όλα, πρόσθεσε πολλούς νέους φίλους στο χώρο των RPGs. Αμέσως μετά τη σχετικά απρόσμενη αυτή επιτυχία, η Interplay μαζί με την Black Isle έπεσαν με τα μούτρα στη δουλειά για να προλάβουν να ολοκληρώσουν σε χρόνο ρεκόρ το Fallout 2. Και εδώ ξεκινάτε ως "Chosen One", ένας απόγονος από το Vault Dweller. Οι πρεσβύτεροι σας επέλεξαν για να φορέσετε την ιερή Vault-suit των παππούδων σας και σας στέλνουν να βρείτε το Vault 13, όπως είχε γίνει πριν από περίπου 80 χρόνια, και να εντοπίσετε μία τεχνολογία που είναι απαραίτητη στη φυλή σας για να επιβιώσει. Από τους πλέον αναμενόμενους τίτλους της χρονιάς.

16. THE 4th COMING

Vircom

Αναμενόταν αυτό το καλοκαίρι.

Ενα παιχνίδι που, αν οι πληροφορίες αληθεύουν, πρόκειται να προκαλέσει πάταγο, μια και είναι ένα κράμα των Ultima Online και Diablo! Θα περιλαμβάνει τρίτου προσώπου ισομετρικά 3D γραφικά, ενώ θα αναπτύσσετε το χαρακτήρα σας πολεμώντας elves, knights και δρά-





ELYSIUM

κους. Το παιχνίδι θα είναι μόνο on-line και θα πουληθεί σε περίπου 200 Internet Game Providers για $5.000 τον πρώτο χρόνο και $1.500 τον δεύτερο. Μακάρι να το πάρει κάποιος και στην Ελλάδα (το κόστος του είναι αντικειμενικά πολύ μικρό), αφού λογικά θα σημειώσει μεγάλη επιτυχία.

17. GOTHIC

Piranha Bytes

Θα κυκλοφορήσει εντός του 1999.

Αλλο ένα παιχνίδι βασισμένο σε δουλειά του περίφημου Tolkien. Πρόκειται για ένα κλασικό μυθικό - ηρωικό RPG, με 3D γραφικά τρίτου προσώπου. Το πιο σημαντικό στην όλη ιστορία είναι ότι οι Γερμανοί δημιουργοί του το χαρακτηρίζουν ως ένα Ultima Underworld που παίζεται στο Δίκτυο. Σημειώστε ότι οι επικεφαλής της Piranha Bytes είναι φανατικοί RPG players και δίνουν "ανοικτές" ζωντανές παραστάσεις με πλήρη εξοπλισμό σε διάφορα πάρκα!!! Ο παίκτης ξεκινά μέσα σε ένα παράξενο, μαγικό dome που χωρίζει την περιοχή όπου βρίσκεστε από τον υπόλοιπο κόσμο με τη χρήση άγνωστων μαγικών δυνάμεων. Δουλειά σας είναι να βρείτε το ορυκτό που είναι απαραίτητο για τη δημιουργία όπλων. Τα προβλήματά σας ξεκινούν όταν βρίσκεστε στο επίκεντρο του ανταγωνισμού δύο αντίζηλων ομάδων.



FALLOUT 2



FALLOUT 2

18. GOTHICA

Tinman Studios

Θα κυκλοφορήσει εντός του 1999.

Το παιχνίδι περιλαμβάνει real time 3D τρίτου προσώπου και περιβάλλοντες χώρους με απεριόριστη θέα ειδικών σκηνών κινηματογραφικού χαρακτήρα. Πρόκειται για έναν κόσμο από ανθρώπους και elves σε μία ατελείωτη μάχη ανάμεσα στο καλό και το κακό και καλείστε να επιλέξετε με ποια μεριά τελικά θα πάτε.

19. GRIMOIRE 1, 2 & 3

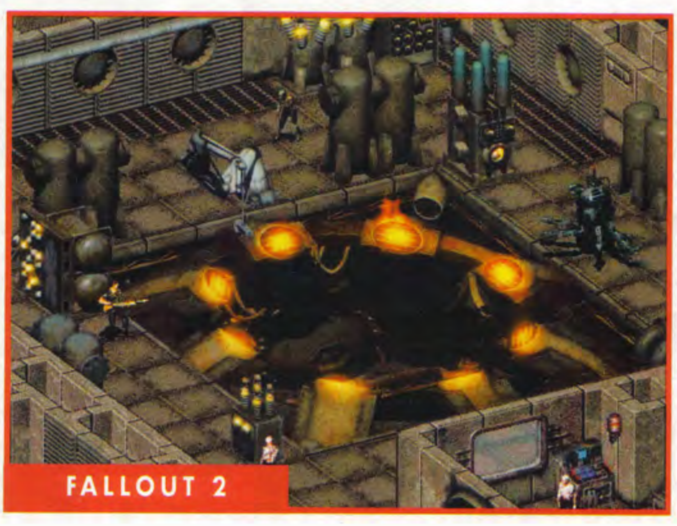
Central Dynamics

Grimoire 1: Αναμενόταν την άνοιξη που πέρασε.

Grimoire 2: Αναμενόταν το φθινόπωρο.

Grimoire 3: Αναμένεται το φθινόπωρο του 1999.

Το Clock of Fate σιγά-σιγά ξεκουρδίζεται από μία άγνωστη, αλλά πανίσχυρη και διαβολική δύναμη. Ο αποσυντονισμός του οδηγεί ξανά στον πόλεμο και την καταστροφή τον κόσμο των Hyperborea. Εικάζεται ότι ένας χρήστης θα χρειαστεί περίπου 600 ώρες παιχνιδιού για να τελειώσει το παιχνίδι και τις αποστολές του! Το παιχνίδι θα είναι πρώτου προσώπου και σκοπός σας είναι να βρείτε 9 ειδικές πέτρινες πλάκες, που έχουν κρυφτεί από τον πανίσχυρο αλλά ξεχασιάρη White Owl. Οι πλάκες αυτές δείχνουν την ακριβή θέση του ρολογιού, ώστε να τη βρίσκει εύκολα, για να μπορεί να το κουρδίζει.



FALLOUT 2

20. HEXPLORE

Infogrames

Θα κυκλοφορήσει εντός του 1999.

Υποδύεστε τον Mac Bride, έναν Σκωτσέζο adventurer (!). Ενας διαβολικός μάγος, ο Garkham, ψάχνει για το περίφημο Book of Hexplore, το οποίο περιέχει την ακριβή τοποθεσία του Garden of Eden. Πρέπει να βρείτε μερικούς φίλους για να φτιάξετε μία ομάδα ώστε να τον αντιμετωπίσετε. Θα χειρίζεστε 4 χαρακτήρες, τον Mac, έναν archer, έναν warrior και έναν mage, ενώ θα περιέχονται single player και multiplayer modes. Μοιάζει αρκετά με το Diablo ως προς το system engine, οι δε πληροφορίες αναφέρουν ότι το gameplay είναι από τα πιο εθιστικά που έχετε δει ποτέ.

21. ILLUSIA: QUEST FOR THE ETERNALS

Living Mask Productions

Θα κυκλοφορήσει εντός του 1999.

Ακόμη ένα on-line RPG που θα περιέχει περίπου 30 διαφορετικές περιοχές, διαφορετικές εθνότητες και κλάσεις για τη δημιουργία των χαρακτήρων, πλήθος από skills και spells. Θα έχει 3D γραφικά και θα περιέχει περίπου 10 guilds και αμέτρητα orders, ενώ οι δημιουργοί του το διαφημίζουν ως ένα γραφικό MUD.

22. THE LADY, THE MAGE AND THE KNIGHT

Attic Entertainment Software/Larian Studios

Θα κυκλοφορήσει εντός του 1999.

Η δράση εξελίσσεται στο νησί Rulat, μετά τις τεράστιες καταστροφές που επέφερε ο σχεδόν ολοκληρωτικός πόλεμος, ο οποίος έμεινε γνωστός ως "Mage War". Χειρίζεστε μία ομάδα 3 χαρακτήρων, έναν ήρωα, έναν μάγο και έναν ιππότη. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα μπορείτε να χωρίζετε την ομάδα σας και τα μέλη της να

ακολουθούν ξεχωριστές αποστολές. Θα περιέχει πανέμορφους rendered χαρακτήρες, πλήθος αντικειμένων, real time μάχες, ενώ οι NPC θα έχουν εξαιρετικό AI.

23. LANDS OF LORE 3

Virgin Interactive/ Westwood Studios

Αναμένεται εντός του 1999, ωστόσο σύμφωνα με φήμες θα προλάβει να κυκλοφορήσει αυτή τη χρονιά.

Η τρίτη συνέχεια του Lands of Lore ακολούθησε σε χρόνο-ρεκόρ. Θα περιλαμβάνει μία νέα 3D accelerated engine και θα έχει θέα πρώτου προσώπου. Θα ταξιδεύετε σε έξι διαφορετικούς κόσμους χρησιμοποιώντας νέα spells και magic items προσαρμοσμένα στις ανάγκες του σεναρίου. Στο παιχνίδι υποδύεστε τον δεκαεξάχρονο Copper Legre, τον τελευταίο γιο του Eric και μίας dracoid woman. Ο Draracle έχει φύγει από μία πύλη του χρόνου και ο βοηθός του Jakel τη διαλύει σε μία προσπάθεια να καταστρέψει τη δομή της πραγματικότητας και να επιφέρει μία μετατόπιση, η οποία θα επιτρέψει σε τέρατα από άλλες διαστάσεις να έρθουν στον κόσμο σας. Μετά την εξαφάνιση του πατέρα σας και των άλλων γιων του, πρέπει να βρείτε οπωσδήποτε τον Draracle. Η Westwood ανακοίνωσε ότι έχει λάβει υπόψη της την κριτική που έγινε στο LOL 2 και έχει διορθώσει τα περισσότερα από τα στοιχεία που δεν άρεσαν, με πρώτο και καλύτερο το user interface του παιχνιδιού, το οποίο η πλειονότητα των χρηστών χαρακτήρισε ως λανθασμένη επιλογή. Τα ανωτέρω αποτελούν μια μικρή δικαίωση για όσα είχα γράψει στο άρθρο μου για το παιχνίδι (είχα κατηγορηθεί από αρκετούς από εσάς ότι το αδικούσα). Τώρα πια οι περισσότερες λειτουργίες θα είναι άμεσα προσβάσιμες στο χρήστη, όπως δηλαδή και στο πρώτο της σειράς. Επίσης από τους πλέον αναμενόμενους τίτλους της χρονιάς.



LANDS OF LORE 3

24. THE LEGEND OF THE FIVE RINGS: RONIN

Activision/Engineering Animation Inc./ Wizards of the Coast, Inc.

Θα κυκλοφορήσει εντός του 1999.

Πολύ λίγα έχουν γίνει γνωστά για το παιχνίδι αυτό, εκτός από το ότι θα είναι ένα ακόμη on-line RPG βασισμένο σε μύθους και ιστορίες από την αρχαία Κίνα και Ιαπωνία! Θα στηρίζεται στην 3D graphics engine της EAI.

25. MIDDLE EARTH

Sierra Online/ Yosemite Entertainment

Θα κυκλοφορήσει εντός του 1999.

Η έκπληξη προέρχεται από τη Sierra, η οποία φρόντισε να αγοράσει τα αποκλειστικά δικαιώματα για ένα computer game βασισμένο σε ένα από τα βιβλία του περίφημου J.R.R. Tolkien. Η δεύτερη έκπληξη αφορά στο ότι θα είναι online και η δράση του θα εξελίσσεται πολλές γενιές μετά την ήττα του Sauron και τη λήξη του Πολέμου των Δαχτυλιδιών. Ο παίκτης θα μπορεί να διαλέγει διαφορετικές ράτσες ανάμεσα από elves, dwarfs, hobbits και humans για να πολεμήσει εναντίον των κακών, ληστών, orcs, trolls κ.ά. Φυσικά, θα υπάρχουν τοποθεσίες όπως οι Rivendell και Moria.

26. MORDOR 2: DARKNESS AWAKENS

VB Designs/Interplay Productions

Θα κυκλοφορήσει μέσα στο χειμώνα του 1998.

Το Mordor 2 είναι ένα πολύ μεγάλο σε έκταση, ηρωικό-μυθικό RPG. Τα γραφικά του είναι σκοτεινά, ειδικά στα dungeons, τα οποία δημιουργούν μία παράξενη ανατριχίλα. Το κύριο βάρος του παιχνιδιού έχει δοθεί στη δημιουργία των χαρακτήρων, στο βάθος και την έκταση του σεναρίου, καθώς και στα διάφορα βοηθητικά quests από την Tavern. Έχει έναν μοναδικό περιβάλλοντα κόσμο, όλοι δε οι φανατικοί φίλοι του Wizardry και των περίφημων Bard's Tale θα βρούνε σε αυτό έναν γνήσιο διάδοχό τους. Η beta version είναι διαθέσιμη για download. Στα newsgroups στο Internet γίνεται χαμός με αυτό το παιχνίδι.

27. PLANESCAPE

Interplay Productions

Θα κυκλοφορήσει εντός του 1999.

Η Interplay πήρε φόρα και ποιος τη σταματά. Έχοντας αγοράσει τα δικαιώματα της TSR Inc. για τις νέες κυκλοφορίες της όσον αφορά στα Planes, ένα πολύ μεγάλο realm των AD&D κόσμων που πολύ πρόσφατα δόθηκε στη δημοσιότητα, αμέσως ξεκίνησε τη μεταφορά τους σε ένα PC game. Δεν έχουν γίνει γνωστά περισσότερα στοιχεία για το project αυτό, μια και τηρείται απόλυτη μυστικότητα, εκτός από το ότι η ιστορία θα ξεκινά στη Sigil, μία πόλη στο κέντρο των Planes.

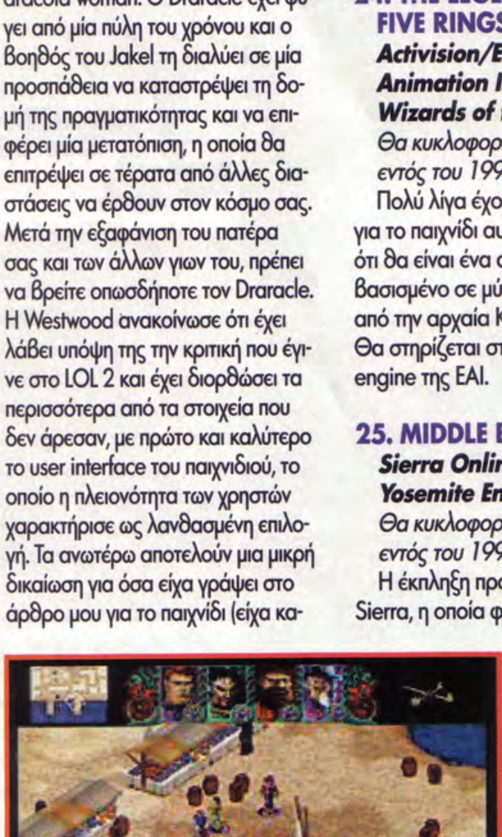
28. RAGE OF MAGES

Buka Entertainment/Nival Entertainment Monolith Productions

Αναμενόταν να κυκλοφορήσει μέσα στον Οκτώβριο.

Το παιχνίδι έχει κυκλοφορήσει στη Ρωσία με το όνομα Allods: Sealed Mystery και ήδη ετοιμάζεται για κυκλοφορία στη Δύση. Πρόκειται για ένα εκπληκτικό RPG με στοιχεία RTS, όλοι, δε, συμφωνούν ότι θα φέρει σημαντική ανανέωση στο είδος. Στο παιχνίδι κάθε Allod είναι ένα νησί που το περιβάλλει ένα αστρικό φωτοστέφανο στο οποίο υπάρχει ένας landlord, ένας Great Mage.

Η διαβολική δύναμη αυτών των Mages έχει χωρίσει τα Allods, καθώς επιχείρησαν ένα πολύ μεγάλο πείραμα και μπλέχτηκαν με δυνάμεις πολύ μεγαλύτερες από τις δικές τους, που έφεραν την ερήμωση και την καταστροφή. Εσείς, ως ήρωας της ιστορίας, έρχεστε 300 χρόνια μετά τη μεγάλη καταστρο-





HEXPLORE


ANAMORPHOSIS 8674200
MICROSTAR SOFTWARE
Ubi Soft
MONACO GRAND PRIX racing simulation 2
ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ΟΔΗΓΙΩΝ
THE FIFTH ELEMENT
ΤΟ ΠΕΜΠΤΟ ΣΤΟΙΧΕΙΟ
MICROSTAR A.B.E.E. • Κονοπισοπούλου 30, 11524 ΑΘΗΝΑ τηλ: 6998974, 6997495 fax: 6927936 • e-mail: microstar@ath.forthnet.gr


RAGE OF MAGES

φή και πρέπει να λύσετε τα πολύπλοκα μυστήρια που περιβάλλουν ένα από αυτά τα Allods. Πρέπει να το δούμε οπωσδήποτε.

29. RETURN TO KRONDOR

Sierra Studios/Pyro Technix

Αναμένεται να κυκλοφορήσει μέσα στους Οκτώβριο/ Νοέμβριο.

Το Betrayal at Krondor του Raymond E. Feist ήταν ένα από τα καλύτερα και πιο απολαυστικά RPGs που έχουν εμφανιστεί. Ύστερα από αναβολές επί αναβολών, επιτέλους, έρχεται το δεύτερο της σειράς. Αλλά δυστυχώς αυτήν τη φορά δεν υπάρχει κανένα σημάδι από τους Locklear, Gorath ή Owyn.

Τώρα ο Squire James (Jimmy the Hand, κατά το Γιάννης ο Μακρυχέρης) μαζί με 5 άλλους χαρακτήρες ξεκινούν ένα θρυλικό ταξίδι για την αναζήτηση ενός ιερού αντικειμένου που ανήκει στην επανεμφανιζόμενη Ishapian Church, το οποίο περιγράφεται σε 10 κεφάλαια. Το παιχνίδι φυσικά χρησιμοποιεί νέα και πολύ εξελιγμένα γραφικά. Από τους πλέον αναμενόμενους τίτλους.

30. REVENANT

Eidos Interactive/Cinematix

Αναμενόταν το φθινόπωρο.

Χρησιμοποιώντας high-polygon 3D models, ενταγμένα σε ένα scrolling tile-based σύστημα γραφικών, η Cinematrix προσπαθεί να ενώσει στοιχεία από τα παραδοσιακά adventures με ένα scrolling-tile gameplay. Πρόκειται για ένα καθαρά μεσαιωνικό dungeon/town/cavern παιχνίδι που βασίζεται κυρίως στην εξερεύνηση, το οποίο έκανε εξαιρετική εντύπωση στην E3 του καλοκαιριού. Η καθυστέρηση οφείλεται στην απαίτηση της Eidos Interactive για να εισαχθούν στο παιχνίδι multiplayer modes.

31. RUNESWORD

Crosscut Games

Θα κυκλοφορήσει προς το τέλος του 1998.

Πρόκειται για μία επαναστατική ιδέα, σύμφωνα με την οποία ο χρήστης μπορεί να "συντάξει", να δημιουργήσει τους δικούς του χαρακτήρες και περιπέτειες ή να κάνει download άλλους για ελεύθερο παιχνίδι. Οι δημιουργοί της την αποκαλούν "construction set". Το παιχνίδι επιτρέπει τη συμμετοχή μεγάλων σε αριθμό ομάδων (έχουν δοκιμαστεί μέχρι και 12μελείς συνθέσεις), με τις περισσότερες περιπέτειες/ιστορίες να έχουν σχεδιαστεί για 3-7 παίκτες, οι οποίοι μπορεί να είναι είτε κανονικοί χαρακτήρες (Player Characters-PCs) είτε Non-Player Characters (NPCs). Ακόμη και αν δημιουργήσετε μόνο ένα μέρος της ιστορίας, το "construction set" μπορεί να την ολοκληρώσει για εσάς, με αποτέλεσμα να φτιάχνει ιστορίες χωρίς όμως να γνωρίζετε το τέλος τους! Οι έτοιμες ιστορίες των δημιουργών του παιχνιδιού αποκαλούνται Runes World, οι νόμοι, οι κουλτούρες κ.λπ. των οποίων έχουν άμεση επίδραση στο παιχνίδι. Όπως λένε οι ίδιοι οι δημιουργοί του: "το Rune World αποτελεί μία τομή, αφού ξεφεύγει από τους κόσμους των fantasy lands. Όλοι αγαπάμε τις ιστορίες του Tolkien και του Leiber, αλλά αρκετά πια. Τα elves, οι dwarves, τα orcs και τα goblins σε συνδυασμό με Non-Stop Combat έχουν φτάσει πια στο τέλος τους". Προσωπικά δεν συμφωνώ με το σχόλιό τους, αλλά θέλω οπωσδήποτε να δω αυτό το παιχνίδι, γιατί έχει ερεθίσει τη φαντασία μου.

32. SEPTERRA CORE

TopWare Interactive/Valkyrie Studios

Δεν έχει ανακοινωθεί ακόμη η ημερομηνία κυκλοφορίας του.

Πρόκειται για ένα υβρίδιο των RP/adventure/strategy games, με αυτή τη σειρά ως προς την ένταση των στοιχείων που ενσωματώνει από καθεμία από τις προαναφερόμενες κατηγορίες.

Ξεκινάτε το παιχνίδι ως Junk Scavenger από το World Shell 2, ακριβώς κάτω από τον Chosen, είναι δε προφανές από το όνομά σας ποια ακριβώς είναι η δουλειά σας. Στην εξέλιξη του παιχνιδιού πρέπει να λύσετε το μυστήριο και να ανοίξετε τον πυρήνα του πλανήτη, ταξιδεύοντας ανάμεσα σε πολύ διαφορετικούς περιβάλλοντες χώρους και συναντώντας φίλους και εχθρούς.

Συνδυάζει 3D models, ανάπτυξη χαρακτήρων, semi-turn based combat και ένα adventure user interface.



RAGE OF MAGES

33. SHADOWS OF REALITY

SplitMind

Θα κυκλοφορήσει εντός του 1999.

Πρόκειται για ένα ακόμη on-line RPG που χρησιμοποιεί τη νέα engine της Monolith με το όνομα LithTech. Είναι ένα παιχνίδι που χρησιμοποιεί στη θεματολογία του και το Internet, αφού η δράση εξελίσσεται στα 2087 και αφορά σε βιομηχανικές κατασκοπίες μέσω Διαδικτύου. Ένα underground δίκτυο χρηστών γνωστό ως Black Operatives ή BlackOps παρεμβαίνει και γίνεται χαμός.

34. SORCERY

Starbreeze Studios

Πιθανόν να προλάβει να κυκλοφορήσει εντός του 1999.

Πρόκειται για μία σουηδική δημιουργία. Θα είναι ένα multiplayer RPG πρώτου προσώπου, τοποθετημένο σε ένα παραδοσιακό μεσαιωνικό περιβάλλον.

35. SOULBRINGER

Gremlin

Δεν έχει ανακοινωθεί ακόμη η ημερομηνία κυκλοφορίας του.

Πρόκειται για ένα RPG ενός χαρακτήρα, που αποτελεί ένα κράμα Warrior, Wizard και Necromancer(!), ο οποίος τυχαία πέφτει στα ίχνη του περίφημου Harbringer. Ο Harbringer πάλεψε πάρα πολύ σκληρά για να νικήσει τους επτά Demon Lords, αλλά δυστυχώς στο τέλος υπέκυψε χωρίς να καταφέρει να εξαερώσει τη φυσική και την αιθέρια μορφή τους, γεγονός απαραίτητο για να τους εξαφανίσει τελεί-

ως από τον κόσμο αυτό. Οι διαβολικοί δαίμονες έχουν επιστρέψει από το Πηγάδι των Ψυχών και εσείς πρέπει να πάρετε το σημάδι του Harbringer και εξερευνώντας έναν 3D κόσμο να ολοκληρώσετε ό,τι έμεινε μισοτελειωμένο.

36. STONEKEEP 2
Interplay Productions
Δεν έχει ανακοινωθεί ακόμη η ημερομηνία κυκλοφορίας του.
Δεν υπάρχει καμιά άλλη πληροφορία για το εν λόγω project, εκτός από την ανακοίνωση ότι ξεκίνησε η δημιουργία του. Μία ακόμη έκπληξη από την Interplay. Περιμένω την κυκλοφορία του με μεγάλο ενδιαφέρον.

37. SYSTEM SHOCK 2
Irrational Games/Looking Glass Studios
Θα κυκλοφορήσει μέσα στα 1999/2000.
Η συνέχεια του cyber-thriller action/RPG ανακοινώθηκε επισήμως μετά τα εκατοντάδες μηνύματα χρηστών στα newsgroups προς την εταιρία, τα οποία ανάγκασαν τη Looking Glass να προβεί σε επίσημη τοποθέτηση, σκορπώντας σε όλους εμάς τους φανατικούς του πρώτου τίτλου της σειράς πραγματικά ρίγη συγκίνησης. Προσωπικά θεωρώ το System Shock μέσα στα 5 καλύτερα παιχνίδια που έχω παίξει ποτέ και κορυφαίο στον τομέα της αποκάλυψης του σεναριακού background. Δεν είναι γνωστό αν ο διαβολικός υπερυπολογιστής Shodan θα διαδραματίζει για μία ακόμη φορά σημαντικό ρόλο στο παιχνίδι, σημειώστε μόνο ότι για μένα είναι ο απόλυτος χαρακτήρας που έχω δει μέχρι τώρα στα computer games, εξ ου και το ψευδώνυμό μου SHODAN. Το παιχνίδι θα χρησιμοποιεί τη νέα system engine (γνωστή με το όνομα Dark Engine) της εταιρίας και θα αξιοποιεί πρωτότυπες τεχνολογίες και μία πλούσια role playing engine, ώστε να αποδοθεί ακόμη καλύτερα η μοναδική ατμόσφαιρα του πρωτότυπου System Shock. Για μένα υπήρξε η είδηση της χρονιάς.





THE UNKNOWN: QUEST FOR THE GOLDEN DRAGON

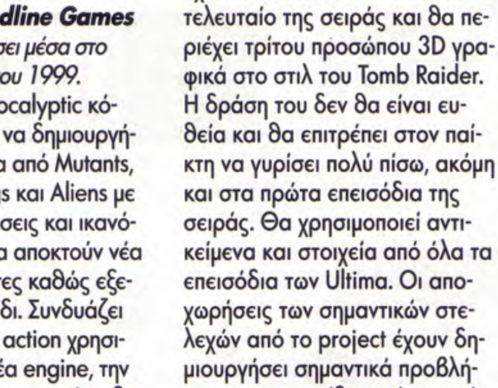
38. THIRD WORLD
Activision/Redline Games
Θα κυκλοφορήσει μέσα στο πρώτο τρίμηνο του 1999.
Σε ένα post-apocalyptic κόσμο προσπαθείτε να δημιουργήσετε μία συμμορία από Mutants, Androids, Cyborgs και Aliens με διαφορετικές κλάσεις και ικανότητες, οι οποίοι θα αποκτούν νέα όπλα και ικανότητες καθώς εξελίσσεται το παιχνίδι. Συνδυάζει RPG, strategy και action χρησιμοποιώντας μία νέα engine, την 3D True Perspective, που έχει δημιουργηθεί από τη Redline.

39. ULTIMA 9: ASCENSION
Electronic Arts/Origin Systems
Θα κυκλοφορήσει μέσα στο πρώτο τρίμηνο του 1999.
Ενα από τα πιο αναμενόμενα παιχνίδια της χρονιάς. Τα στοιχεία του συγκεκριμένου project κρατιούνται σαν επτασφράγιστο μυστικό, ακόμη και από αυτούς που αποχώρησαν, διαφωνώντας με την τροπή που έπαιρναν τα Ultima. Η ιστορία εξελίσσεται γύρω από την προσπάθεια του Avatar να καταστρέψει επιτέλους τον φοβερό Guardian. Εχει ανακοινωθεί ότι θα είναι το τελευταίο της σειράς και θα περιέχει τρίτου προσώπου 3D γραφικά στο στιλ του Tomb Raider. Η δράση του δεν θα είναι ευθεία και θα επιτρέπει στον παίκτη να γυρίσει πολύ πίσω, ακόμη και στα πρώτα επεισόδια της σειράς. Θα χρησιμοποιεί αντικείμενα και στοιχεία από όλα τα επεισόδια των Ultima. Οι αποχωρήσεις των σημαντικών στελεχών από το project έχουν δημιουργήσει σημαντικά προβλήματα στο παιχνίδι και έχουν κόψει τα φτερά των φίλων της σειράς, αφού οι "υπόγειες" πληροφορίες λένε ότι ελάχιστη σχέση θα έχει με τα πραγματικά Ultima. Οπως και να 'χει, είναι από τους εξαιρετικά αναμενόμενους τίτλους της χρονιάς.

40. THE UNKNOWN: QUEST FOR THE GOLDEN DRAGON
Ross Systems
Αναμενόταν να κυκλοφορήσει τον Οκτώβριο.
Το παιχνίδι απευθύνεται κυρίως στους έμπειρους παίκτες των RPGs. Χρησιμοποιεί οπτική πρώτου προσώπου, παρόμοια με αυτήν του Daggerfall ή του Hexen 2, 3D γραφικά με 3Dfx και DirectX 5 & 6 υποστήριξη και απαιτεί minimum Pentium στα 166MHz. Θα παίζεται και σε απλό και σε multiplayer mode, χωρίς έξτρα κόστος για τους παίκτες. Επίσης θα περιέχονται βασικά στοιχεία των RPGs όπως 11 ράτσες (ανάμεσα σε αυτές και vampires!!!), 18 classes, 7 attributes, 51 skills βασισμένα στις ράτσες και πολλά άλλα. Θα υπάρχουν on-line guilds, ενώ θα οδηγείστε αμέσως στη φυλακή αν σκοτώσετε άλλο χρήστη. Στη διάθεσή σας βρίσκεται ένα εξαιρετικό Web site με ό,τι πληροφορία μπορείτε να φανταστείτε.

41. WEREWOLF: THE APOCALYPSE
ASC Games
Θα κυκλοφορήσει τον Οκτώβρη του 1999.
Το παιχνίδι βασικά είναι ένα action game, η ιστορία του οποίου περιέχει πάρα πολλά στοιχεία από RPG. Βασίζεται σε ένα Gothic-Punk μελλοντικό κόσμο. Ενα από τα στοιχεία του παιχνιδιού είναι ότι θα χρησιμοποιείτε τη δυνατότητα να αλλάζετε από άνθρωπος σε μισό λυκάνθρωπο και σε κανονικό λυκάνθρωπο. Είναι φτιαγμένο με την engine του Unreal και βασίζεται σε ένα pen and paper game.

42. WIZARDRY 8
Sirtech Software
Αναμενόταν το καλοκαίρι.
Ο Dark Savant έχει πάρει στην κατοχή του το Astral Dominae, μία συσκευή που περιέχει το μυστικό της ζωής. Η συνέχεια του Wizardry 7 θα είναι ένα αυτόνομο RPG που δίνει βάρος στη δημιουργία και την ανάπτυξη των χαρακτήρων. Θα περιέχει προσωπικότητες για έξι ξεχωριστά γκρουπ χαρακτήρων και θα χρησιμοποιεί από τα καλύτερα 3D γραφικά που έχουμε δει ως σήμερα. PC

WIZARDRY 8

Ξεκινάμε την εξερεύνηση του Διαστήματος...

ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΣΤΟ ΤΕΥΧΟΣ ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ

- **ΑΠΟΙΚΙΣΗ ΤΟΥ ΑΡΗ**
  Πόσο εφικτή είναι;
- **ΔΙΑΣΤΗΜΙΚΟ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟ**
  Ενα φωτογραφικό αφιέρωμα στις σημαντικότερες αποστολές των διαστημικών λεωφορείων.
- **SETI@HOME**
  Συμμετάσχετε ενεργά στο Πρόγραμμα Αναζήτησης Εξωγήινης Νοημοσύνης (SETI).
- **DEEP SPACE 1**
  Η πρώτη αποστολή των διαστημόπλοιων της νέας χιλιετίας είναι πια γεγονός.
- **ΠΛΑΝΗΤΕΣ ΣΕ ΑΛΛΑ ΑΣΤΡΑ**
  Νέοι πλανήτες που περιφέρονται γύρω από μακρινούς ήλιους.
- **ΣΤΟΛΕΣ ΑΣΤΡΟΝΑΥΤΩΝ**
  Η τεχνολογία των στολών που προφυλάσσουν τους αστροναύτες από το εχθρικό κενό του σύμπαντος.



ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΣΤΑ ΠΕΡΙΠΤΕΡΑ 1.300 ΔΡΧ.

Ελάτε Μαζί μας!

Millennium ΔΙΑΣΤΗΜΑ

ΚΑΙ ΜΑΖΙ Η ΑΦΙΣΑ:



VentureStar
Το επόμενο διαστημικό λεωφορείο

RETROCADE

Ο νέος είναι ωραίος

Από εδώ και στο εξής, η 9η Σεπτεμβρίου 1998 θα θεωρείται μία πολύ σημαντική ημέρα στο χώρο της εξομοίωσης. Ο λόγος δεν είναι άλλος από την εμφάνιση -εν μέσω τυμπανοκρουσιών- του Retrocade.

του Σπύρου Παράσχη
abyss@compulink.gr



Αυτή είναι η οικοδέσποινα του Retrocade. Είναι ηλίου φαεινότερον ότι θα την αγαπήσετε.



Το Xenophobe είναι ένα από τα πιο σύγχρονα παιχνίδια που υποστηρίζονται.

Τι είναι το Retrocade; Πρόκειται για έναν εξομοιωτή coin-op παιχνιδιών, ο οποίος είναι γραμμένος σε Assembly και έτσι μπορεί να αποδώσει ακόμα και σε έναν 486. Το Retrocade δεν στέκεται μόνο στην εξομοίωση αλλά προχωράει πιο πέρα, βελτιώνοντας τα πρωτότυπα παιχνίδια. Για παράδειγμα, στο Space Invaders προσθέτει background γραφικά, ενώ στα vectors του Asteroids εφαρμόζει antialiasing. Ενα άλλο χαρακτηριστικό του Retrocade είναι το interface του, το οποίο είναι μακράν το εντυπωσιακότερο από όσα έχουμε δει μέχρι τώρα. Ακόμα το πρόγραμμα υποστηρίζει μία μεγάλη γκάμα χειριστηρίων, όπως το Logitech Wingman Warrior, το Microsoft Sidewinder gamepad και το V-Stick (ένα ειδικό joystick για arcade παιχνίδια). Τέλος, υπάρχει η πολύ χρήσιμη δυνατότητα να κάνετε save κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού καθώς και να σώσετε τον πίνακα των high scores στο δίσκο.





Ενα κλασικό shoot'em up, που θα σας συναρπάσει με το gameplay και τον πωρωτικό ήχο του.

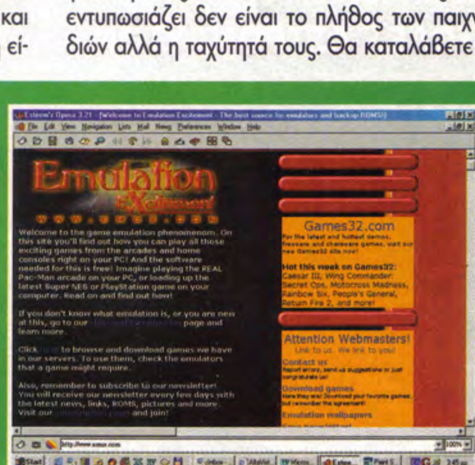
Τα υποστηριζόμενα coin-op φθάνουν τα 100 και τα περισσότερα από αυτά τρέχουν άψογα, με σωστή απόδοση των γραφικών και του ήχου. Σε ορισμένα πάντως η εξομοίωση είναι ακόμα ημιτελής. Για παράδειγμα, στο Donkey Kong λείπει το animation από κάποια sprites, ενώ στο Arch Rivals δεν υπάρχει ήχος. Συνολικά, το Retrocade υποστηρίζει 17 παιχνίδια που δεν έχουν κάνει (μέχρι στιγμής) την εμφάνισή τους στο MAME. Αυτό πάντως που εντυπωσιάζει δεν είναι το πλήθος των παιχνιδιών αλλά η ταχύτητά τους. Θα καταλάβετε τι



Η ΣΕΛΙΔΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Emulation Excitement
www.emux.com

Αν ψάχνετε μία πολύ καλά σχεδιασμένη, πλούσια και ενημερωμένη σελίδα, αφιερωμένη στην εξομοίωση, δεν έχετε παρά να πάτε στη διεύθυνση www.emux.com. Εκεί θα βρείτε πληροφορίες, προγράμματα και πολλά παιχνίδια για μία μεγάλη ποικιλία παλιών υπολογιστών, παιχνιδομηχανών και coin-op.



Σημείωση: Η σελίδα που παρουσιάσαμε τον προηγούμενο μήνα έπαψε να υπάρχει, με αποτέλεσμα πολλοί αναγνώστες του περιοδικού να την ψάχνουν μάταια. Μην πυροβολείτε τον πιανίστα!.



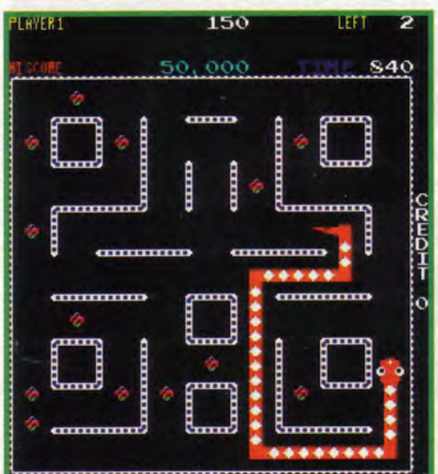
Το Arch Rivals ήταν ο προπομπός του πασίγνωστου NBA Jam.



Το Asteroids Deluxe δείχνει ομορφότερο από ποτέ, χάρη στο επιπλέον φόντο.

εννοώ όταν δείτε το Pacman να τρέχει με 1.200 frames το δευτερόλεπτο!

Εν προκειμένω, το Retrocade βρίσκεται στη "βρεφική" έκδοση 1.0 για DOS (τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές αναμένονται οι εκδόσεις για Winows 95, Unix και άλλα λειτουργικά συστήματα) και σίγουρα έχει κάνει ένα εντυπωσιακό ξεκίνημα. Είναι όμως καλύτερο του MAME; Προσωπικά δεν θα έμπαινα καν στον κόπο να τα συγκρίνω. Το MAME είναι ένα πρωτοποριακό πακέτο, δείγμα ανιδιοτελούς συνεργασίας προγραμματιστών από όλο τον κόσμο. Εξομοιώνει περισσότερα από 800 παιχνίδια και χάρη στην ελεύθερη διάθεση του πηγαίου κώδικά του έχει επιτρέψει σε δεκάδες ανθρώπους να δημιουργήσουν τους δικούς τους εξομοιωτές. Το MAME δηλαδή, πέραν της ικανοποίησης που μας δίνει με την αναβίωση στους υπολογιστές παλιών παιχνιδιών, έχει και μία πειραματική αξία. Αντίθετα, το Retrocade έχει ως στόχο να είναι ο πιο εντυπωσιακός και γρήγορος εξομοιωτής. Δεν είναι γραμμένος σε C, όπως το MAME, αλλά σε Optimized Assembly. Ο πηγαίος κώδικάς του δεν διατίθεται ελεύθερα αλλά φυλάσσεται ως μυστικό. Κατά πάσα πιθανότητα, αν δεν είχε προϋπάρξει το MAME, το Retrocade δεν θα είχε ποτέ εμφανιστεί.



ΣΤΟ CD ΤΟΥ "PC MASTER"

Στο CD αυτού του μήνα θα βρείτε το πλήρες πακέτο του Retrocade, μαζί με πολλά παιχνίδια. Πιο συγκεκριμένα:

✔ Στον κατάλογο /emulator/retrocade θα βρείτε ορισμένα αρχεία συμπιεσμένα σε ZIP μορφή. Αποσυμπιέστε τα όλα στον ίδιο κατάλογο με το Winzip (ή με το pkunzip χρησιμοποιώντας την παράμετρο -d).

Μετακινήστε όλα τα αρχεία με την κατάληξη .PAK στο subdirectory PAKS.

✔ Στον κατάλογο /emulator/games θα βρείτε διάφορα παιχνίδια για το Retrocade. Για να τα παίξετε θα πρέπει να φτιάξετε έναν κατάλογο με την ονομασία "roms", εκεί όπου προηγουμένως αποσυμπιέσατε τα αρχεία του Retrocade, και να αντιγράψετε στο νέο αυτόν κατάλογο όλα τα παιχνίδια. Για να παίξετε εκτελέστε το πρόγραμμα retro.exe.

Σημειωτέον ότι αν έχετε κάρτα γραφικών βασισμένη στο chip Riva128 και τρέχετε το Retrocade στα Windows, θα αντιμετωπίσετε προβλήματα. Η λύση είναι είτε να βγείτε σε καθαρό περιβάλλον DOS είτε να φορτώσετε το Sci-Tech Display Doctor.



Το γραφικό περιβάλλον του Retrocade είναι το εντυπωσιακότερο που έχουμε δει.

ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ

★ Σε λίγο καιρό θα εμφανιστεί ένας εξομοιωτής για το παιχνίδι Combat School. Πρόκειται για ένα φοβερό coin-op (εμφανίστηκε και στους 8-bit υπολογιστές), στο οποίο ο παίκτης θα υποδύεται τον εκπαιδευόμενο πεζοναύτη, στον οποίο ανατίθεται η υποχρέωση να περάσει μία σειρά από πολύ δύσκολα τεστ προκειμένου να αποφοιτήσει, όπως κολύμπι κόντρα στο ρεύμα, υπερπήδηση εμποδίων και σκοποβολή. Το gameplay θα είναι μία αληθινή δοκιμασία τόσο για την ταχύτητα του παίκτη (απαιτείται συνεχές κούνημα του μοχλού πέρα δώθε) όσο και για την αντοχή του χειριστηρίου.

★ Κυκλοφόρησε η πρώτη έκδοση (v0.33b) του M72, ενός εξομοιωτή coin-op παιχνιδιών της Irem. Τα περισσότερα από αυτά τα έχουμε ήδη δει να τρέχουν στο RAGE, όπως το R-Type II και το Dragon Breed, ενώ άλλα, όπως το Battle Chopper και το Gallop, κάνουν την πρώτη εμφάνισή τους στο M72. Αν έχετε πρόσβαση στο Internet, πηγαίνετε στη διεύθυνση users.skynet.be/system16/m72.html.



★ Νομίζετε ότι η δημιουργία ενός εξομοιωτή απαιτεί πολύπλοκες γνώσεις προγραμματισμού και δύσχρηστα εργαλεία με περίεργα ονόματα, όπως compiler, disassembler και linker; Πλανάστε, φίλοι μου. Με λίγη (ή μάλλον πολύ) καλή θέληση και μερικές εξωτερικές βιβλιοθήκες, μπορείτε να δημιουργήσετε έναν εξομοιωτή ακόμα και σε Visual Basic. Αυτό ακριβώς έχει κάνει ο Tony Docherty, ο οποίος έχει φτιάξει δύο εξομοιωτές για το Pacman και το Space Invaders, έχοντας μάλιστα την καλοσύνη να διαθέσει ελεύθερα στο κοινό τον πηγαίο κώδικά τους. Η σελίδα του βρίσκεται στη διεύθυνση www.surf.to/vbemu.

ROLE PLAYING GAMES

WIZARD'S SPELL COMPENDIUM VOL IV



Ολοκληρώνει τη μνημειώδη συλλογή κάθε επίσημου spell για τους χαρακτήρες μάγων του παιχνιδιού AD&D. Τα ξόρκια της συλλογής προέρχονται από τα Player's Handbook, Tome of Magic, Complete Wizards' Handbook, Dragon Magazine, Polyhedron Newszine καθώς και πλήθος άλλες πηγές του AD&D.

Accessory του AD&D για έμπειρους έως και πολύ έμπειρους παίκτες και Dungeon Masters/Τιμή 9.000 δρχ.

PLANESWALKER



Ο Urza, αφού κατάφερε να επιβιώσει από τον "Πόλεμο των Αδελφών", μαθαίνει πώς να χειρίζεται και να ελέγχει τις μαγικές δυνάμεις τους. Θέλοντας να εκδικηθεί τους Phyrexians, αρχίζει να συγκεντρώνει τα μαγικά αντικείμενα που θα αποτελέσουν το Legacy, μια συλλογή που αιώνες μετά θα περάσει στα χέρια του Gerrard του Weathrlight.

Νουβέλα της σειράς Artifacts Cycle, δεύτερο βιβλίο/ Τιμή 2.600 δρχ.

DATAWARE



Στις σελίδες του θα βρείτε επιπλέον κανόνες, στατιστικά και περιγραφές για computers, ρομπότ και άλλες μορφές τεχνητής νοημοσύνης.

Σε ένα κεφάλαιο εύκολο να κατανοηθεί από οποιονδήποτε, που αφορά στο Cridspace, θα βρείτε λεπτομέρειες για τα δίκτυα, τους hackers τους και τη virtual reality σε μια μεγάλη γκάμα θεμάτων science fiction, καθώς και τον τρόπο να τις ενσωματώσετε σε ένα campaign.

Το Dataware μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε συνδυασμό με οποιοδήποτε παιχνίδι science fiction, ενώ είναι συμβατό με το campaign του Star Drive.

Accessory του Alternity/Τιμή 6.120 δρχ.

A PALADIN IN HELL



Βασισμένο σε μια κλασική αναφορά του Player's Handbook της πρώτης έκδοσης του AD&D, το Paladin in Hell φέρνει τους χαρακτήρες μεγάλων επιπέδων να συμμετέχουν σε μια άγρια καταδίωξη μέσα στους Lower Planers, για να πολεμήσουν το κακό και να επιβάλουν την τάξη. Η περιπέτεια έρχεται να μας ξαναθυμίσει τις παλιές καλές ημέρες του AD&D, επαναφέροντας στο προσκήνιο διάσημους "κακούς" όπως ο χαοτικός Emirikol, ο Asmodeus και οι άλλοι Δούκες της Κόλασης.

Περιπέτεια του AD&D για χαρακτήρες μεγάλων επιπέδων/Για έμπειρους έως πολύ έμπειρους παίκτες και Dungeon Masters/Τιμή 5.040 δρχ.

THE ART OF THE DRAGONLANCE SAGA



Ως απάντηση στο αίτημα του κοινού της, η TSR ξανατυπώνει ένα δημοφιλές, παλαιότερο βιβλίο της με εικόνες, που συνοδεύεται από πρόλογο των Weis και Hickman.

Μαζί με κάθε γεωγραφία θα βρείτε κείμενο που αποκαλύπτει όλη τη δημιουργική προεργασία. Το Art of Dragonlance είναι θαυμάσιο δώρο για όσους συλλέγουν και αγαπούν όσα αφορούν στον κόσμο του Dragonlance. Τιμή 7.200 δρχ.

THE STAR CAIRNS



Το Star Cairns γίνεται η απαρχή ενός νέου έπους γνωστού ως "Οι χαμένοι Τύμβοι". Οι οιωνοί προβλέπουν σκοτεινό μέλλον για τον κόσμο του Greyhawk και οι ήρωές μας θα πρέπει να εξερευνήσουν τους, γεμάτους θησαυρούς αλλά και συνάμα καταραμένους, τάφους των αρχαίων βασιλιάδων και μάγων, γιατί έτσι μόνο θα βρουν το κλειδί που θα αποτρέψει την καταστροφή.

Περιπέτεια του Greyhawk για αρχάριους έως και έμπειρους παίκτες/ Τιμή 4.320 δρχ.

MAGIC: THE GATHERING PORTAL SECOND AGE

Στο μυθικό νησί του Caliman τα χρόνια της ειρήνης έφθασαν στο τέλος τους. Οι κάτοικοι ετοιμάζονται να πολεμήσουν για το ποιος θα κυριαρχήσει στο βασίλειο. Θα μπορέσετε να κατευθύνετε τις δυνάμεις που πολεμούν προς όφελός σας ή θα υποκύψετε σε αυτές;

Το Portal Second Age είναι ιδανικό για νέους παίκτες του Magic αλλά και για όσους από τους παλιούς ζητούν να εξερευνήσουν ακόμα περισσότερο το αγαπημένο τους παιχνίδι.

Περιέχει δύο προκατασκευασμένες τράπουλες των 30 καρτών και ένα booster των 15 καρτών και για πρώτη φορά βιβλίο οδηγιών στα ελληνικά! Τιμή 3.600 δρχ. Κυκλοφορούν ακόμη boosters των 15 καρτών με τιμή 1.200 δρχ.

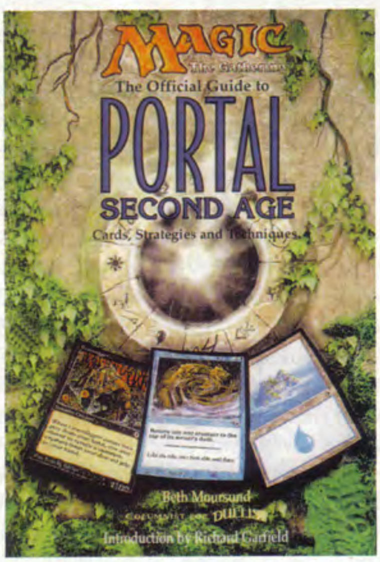
URZA'S SAGA

Από τις φωτιές του Shir μέχρι τα σκοτάδια της Phyrexia, ο Urza δεν ζητά παρά μόνο εκδίκηση. Οι δυνάμεις των πλανητών μπαίνουν στο παιχνίδι σας με νέα στοιχεία όπως η κύκλωση, η ηχώ κ.ά. Τα μυστικά για το μέλλον του Magic βρίσκονται στο παρελθόν.

Το Urza's Saga είναι το καινούριο expansion του παιχνιδιού Magic: The Gathering και διατίθεται σε τράπουλες των 75 καρτών, προκατασκευασμένες τράπουλες των 60 καρτών και boosters των 15 καρτών.

Τιμή όλων των decks 4.000 δρχ. και των boosters 1.200 δρχ.

THE OFFICIAL GUIDE TO PORTAL SECOND AGE



Είναι το βιβλίο που περιέχει όλα όσα πρέπει να ξέρετε για το παιχνίδι Magic: The Gathering - Portal Second Age. Στις σελίδες του θα βρείτε:

- Εγχρωμη απεικόνιση όλων των καρτών του Portal Second Age
- Στρατηγικές παιξίματος: Γαίες, Πλάσματα και Μαγικά
- Κόλπα και ιδέες για το πώς θα φτιάχνετε decks
- Στρατηγικές για όλους τους νέους τύπους των βασικών decks
- Προαιρετικούς κανόνες για παιχνίδι με πολλούς παίκτες
- Οδηγίες για το πώς θα αναμείξετε τις κάρτες του Portal Second Age με αυτές του προηγούμενου Portal
- Οδηγίες για το πώς θα οργανώσετε αρένα και δικά σας τουρνουά

Εκδόσεις CARLTON/Τιμή 3.300 δρχ.

MAGIC: THE GATHERING Advanced Strategy Guide

Για όσους αγαπούν το στρατηγικό παιχνίδι και ξέρουν καλά τους κανόνες του Magic έρχεται το βιβλίο που θα τους βοηθήσει για το "expert" παιχνίδι.

Γραμμένο από τον Mark Justice (πρωταθλητή ΗΠΑ για το 1995) περιέχει μεταξύ των άλλων κεφάλαια για:

- Αξιολόγηση καρτών: Μάθετε να προσδιορίζετε και να επωφελείστε από τα πλεονεκτήματα νέων καρτών.
- Σχεδίαση και παίξιμο κατασκευασμένων decks: Εξι κεφάλαια που το καθένα τους εστιάζει σε μια κατηγορία deck ή αλλιώς στιλ παιχνιδιού.



- Τουρνουά Sealed-Deck: Πώς μέσα από περιορισμένο αριθμό καρτών θα μπορέσετε στα γρήγορα να φτιάξετε decks καθώς και στρατηγικές παιξίματός τους.
- Τουρνουά Draft: Στρατηγικές παιξίματος για booster draft και rochester draft.

Εκδόσεις CARLTON/ Τιμή 5.500 δρχ.

MAGIC: THE GATHERING Official Encyclopedia Volume 3



Ξεκινώντας με το Tempest και συνεχίζοντας το Rath Cycle με το Stronghold και το Exodus, ο τρίτος τόμος της Επίσημης Εγκυκλοπαίδειας του Magic σας δίνει εικόνες όλων των καρτών του παιχνιδιού που κυκλοφόρησαν από τον Οκτώβριο του 1997 και μετά.

Στις σελίδες του ακόμα θα βρείτε τις κάρτες Vanguard, τις κάρτες του Portal Second Age, καθώς και λεπτομέρειες για τα decks του Pro Tour του 1996 και αυτά του Παγκόσμιου Πρωταθλήματος του 1997.

Συνολικά απεικονίζονται έγχρωμες περισσότερες από 900 κάρτες. Εκδόσεις CARLTON/Τιμή 7.150 δρχ.

6ο GAMES FAIR
ΤΟ ΠΑΝΗΓΥΡΙ ΤΩΝ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΩΝ GAMES

Στις 5 και 6 Δεκεμβρίου διεξάγεται στο ξενοδοχείο "President" το 6ο Πανηγύρι Παιχνιδιών, αφιερωμένο στα επιτραπέζια παιχνίδια στρατηγικής και φαντασίας. Εκεί για δύο ολόκληρες ημέρες, από το πρωί μέχρι αργά το βράδυ, θα μαζευτούν πάλι, όπως κάθε χρονιά, όλοι οι φανατικοί gamers αυτών των εντυπωσιακών παιχνιδιών.

του Μίλτου Κύρκου

Μιλήσαμε με την κ. Σοφία Στουρναρά, που συμμετέχει στην οργανωτική επιτροπή του Fair και έχει αναλάβει τη διεξαγωγή του πιο εντυπωσιακού μέρους, του τουρνουά του Advanced Dungeons & Dragons:

"Για άλλη μία φορά θέλουμε να συγκεντρώσουμε τους παίκτες του AD&D, να τους προσφέρουμε την ευκαιρία να συναγωνιστούν πάνω σε μια πρωτότυπη και σκληρή περιπέτεια. Τις προηγούμενες χρονιές τα σενάρια είχαν έρθει από την ίδια την εταιρία που κατασκευάζει το παιχνίδι, την TSR,







αλλά φέτος αποφασίσαμε να δημιουργήσουμε από το μηδέν ένα σενάριο πιο απαιτητικό, που εκτός από ικανότητα στη μάχη θέλει σκέψη αλλά και role playing. Εδώ και μήνες διαμορφώνουμε το σενάριο και αισιοδοξούμε πως τα αποτελέσματα θα είναι συναρπαστικά. Τα επίπεδα των παικτών θα είναι ανεβασμένα, κοντά στο έκτο, έτσι θα δώσουμε την ευκαιρία και σε πιο έμπειρους παίκτες να συμμετάσχουν με ενδιαφέρον. Αυτό δεν σημαίνει πως οι πιο νέοι παίκτες θα αντιμετωπίσουν δυσκολίες, αλλά ότι κάθε παίκτης θα δοκιμαστεί όπου πρέπει. Θα συμμετάσχουν, όπως πάντα, 24 ομάδες των 6 παικτών, οι οποίες θα συναγωνιστούν ταυτόχρονα για την επιτυχία. Οι Dungeon Masters έχουν πίνακες με πόντους, που επιβραβεύουν το σωστό role playing και τις έξυπνες πράξεις όπως επίσης το θάρρος ή την αυτοθυσία. Το τουρνουά δεν είναι ανταγωνιστικό, δεν θα επιβραβεύσει αυτόν που θα επιβιώσει με κάθε τρόπο αλλά τον καλύτερο παίκτη, σύμφωνα με κάποιες γενικές αρχές. Φυσικά θα υπάρξουν διάφορα βραβεία για την καλύτερη ομάδα, τον πιο παραστατικό και δίκαιο Dungeon Master κ.λπ., αλλά όλοι ξέρουμε πως οι role players δεν παίζουν για τα χρυσά νομίσματα αλλά για τη δόξα!"









Ο κ. Νίκος Σκαρέντζος από την "Κάισσα" Αμαρουσίου και υπεύθυνος του Magic: The Gathering μας είπε:

"Το Games Fair είναι μια ευκαιρία που δίνεται σε όλους όσοι θέλουν να γνωρίσουν το Magic, ώστε να μπορέσουν να παίξουν, να συμμετάσχουν στα διάφορα events που διοργανώνουμε, να πάρουν μια ιδέα ως προς το γιατί το Magic είναι τόσο διαδεδομένο σε όλο τον κόσμο αλλά και στην Ελλάδα. Καταρχάς θα διεξαχθεί ο τελικός του τουρνουά Golden Trophy, στον οποίο συμμετέχουν οι πιο ισχυροί Έλληνες παίκτες, με βραβείο 500.000 δρχ. Θα υπάρχουν εκδηλώσεις αφιερωμένες στο Portal II, την εισαγωγή στον κόσμο του Magic: The Gathering, όπου παλιοί και νέοι παίκτες θα αγωνίζονται μεταξύ τους ή με τους διοργανωτές για μικρά βραβεία ή για να μάθουν το παιχνίδι με κάθε λεπτομέρεια. Θα διεξαχθούν τουρνουά για τους έμπειρους παίκτες ή άλλα με σύστημα που δίνει ίδιες ευκαιρίες και στους αρχάριους, τουλάχιστον όσον αφορά στην επιλογή των καρτών. Θέλουμε μέσα στο Games Fair να παιχτούν όσο το δυνατόν περισσότερα παιχνίδια Magic, ώστε όλοι οι παίκτες του να φύγουν με τις καλύτερες αναμνήσεις."

Για τα παιχνίδια με μεταλλικές φιγούρες μας μιλούν οι κ. Ταξιάρχης Μπεληγιάννης από την "Κάισσα" Πειραιά και Γιώργος Ελευθερίου από την "Κάισσα" Παγκρατίου:

"Στο Games Fair δεν θα κάνουμε απλά μερικές μάχες, αλλά θα δώσουμε σε όλους τους παίκτες της Chronopia και του Warzone την ευκαιρία να πολεμήσουν σε σκηνικά που δεν έχουν ξαναδεί, με αντιπάλους πανίσχυρους και περίεργους. Θέλουμε να συμμετάσχουν παίκτες που θα πολεμήσουν σκληρά για τα βραβεία, θα ρισκάρουν, θα δοκιμάσουν νέες τακτικές, θα σπρώξουν το παιχνίδι πιο πέρα. Φυσικά θα γίνουν και πολλές μάχες για όσους ενδιαφέρονται να γνωρίσουν αυτά τα στρατηγικά παιχνίδια, αλλά ακόμα δεν έχουν στρατό. Σε αυτούς θα προσφέρουμε έτοιμες, βαμμένες μονάδες και σενάρια ειδικά για τη γρήγορη εκμάθηση του παιχνιδιού. Φιλοδοξούμε να έχουμε πάντα τρία τραπέζια όπου θα διεξάγονται πολεμικές συγκρούσεις, γεμάτα από τις εκπληκτικά βαμμένες φιγούρες μας."

Το 6ο Games Fair ετοιμάζεται να υποδεχτεί τους φίλους του. Εκτός από τις εκδηλώσεις που αναφέραμε, στο εν λόγω μεγάλο πανηγύρι παιχνιδιών διεξάγεται πάντα καθετί που ανήκει σε αυτή τη μεγάλη οικογένεια. Περίεργα και άγνωστα role playing, μάχες με φιγούρες διάφορων εποχών, καρτοπαιχνίδια και κλασικά επιτραπέζια, όλα φτιάχνουν τη γνωστή ατμόσφαιρα πάθους και διασκέδασης.

Το φετινό στίγμα του Games Fair είναι αφ' ενός η εξασφάλιση της δυνατότητας σε όλους τους νέους παίκτες ή επισκέπτες να συμμετάσχουν ενεργά στα δεκάδες παιχνίδια για αρχαρίους και αφ' ετέρου η διαμόρφωση του κατάλληλου πλαισίου, ώστε οι παλιοί και έμπειροι παίκτες να βρεθούν μπροστά σε νέες προκλήσεις. Στόχος; Μα τι άλλο: να περάσουμε καλά!

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΚΔΗΛΩΣΕΩΝ ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ

- **1/11** Magic τουρνουά στην Αγ. Παρασκευή
- **8/11** Magic τουρνουά στο Μαρούσι
- **8/11** Magic τουρνουά στη Γλυφάδα
- **15/11** Magic τουρνουά Golden Trophy στον Πειραιά
- **21/11** Τουρνουά Advanced Dungeons & Dragons σε όλα τα καταστήματα "Κάισσα" ταυτόχρονα
- **22/11** Magic τουρνουά στο Παγκράτι
- **29/11** Magic τουρνουά Golden Trophy στο Παγκράτι

Κάθε Τρίτη: Μάχες Chronopia και Warzone στην "Κάισσα" Πειραιά

Κάθε Πέμπτη: Μάχες Chronopia και Warzone στην "Κάισσα" Παγκρατίου

Κάθε Παρασκευή: Μάχες Chronopia και Warzone στην "Κάισσα" Αμαρουσίου

Κάθε Σάββατο: Μάχες Chronopia και Warzone στην κεντρική "Κάισσα"

ICQ

Ζωντανή επικοινωνία με γνωστούς και φίλους!

Τώρα πια μπορείτε να μιλάτε με τους φίλους που μόλις γνωρίσατε στο Internet εύκολα και ζωντανά: Το ICQ θα σας βοηθήσει σε αυτό και θα σας ξετρελάνει!

του Παναγιώτη Σ. Ανδριανέση
pandri@iworld.gr

Εδώ και λίγους μήνες ένας διαφορετικός, εξελιγμένος τρόπος επικοινωνίας μέσω Internet -ή καλύτερα μια βελτιωμένη έκδοση για Internet chat, δηλαδή για ζωντανή συνομιλία μέσω του Διαδικτύου- έκανε την εμφάνισή του και γρήγορα έγινε πολύ δημοφιλής. Ονομάζεται ICQ, από την παραφθορά της αγγλικής φράσης "I seek you" ("σε αναζητώ"). Μέσω αυτού μπορούμε να στείλουμε άμεσα ένα μήνυμα σε άλλο χρήστη, ο οποίος, αν εκείνη τη στιγμή είναι on-line, θα το διαβάσει σε ειδικό παράθυρο της οθόνης του κατά τη διάρκεια της περιήγησής του σε Web σελίδες. Αν πάλι ο παραλήπτης δεν είναι on-line, θα το δει στο μέλλον, αμέσως μόλις συνδεθεί. Αυτός ο φιλικός τρόπος επικοινωνίας έχει ήδη κατακτήσει εκατομμύρια άτομα από όλο τον κόσμο (περισσότερα από είκοσι εκατομμύρια, σύμφωνα με τη δημιουργό εταιρία).

Ας δούμε όμως αναλυτικότερα το ICQ. Καταρχήν, δεν θα ήταν παρακινδυνευμένο να υποστηρίζαμε ότι αποτελεί έναν πολύ απλό -και για αυτό επαναστατικό- τρόπο άμεσης και ταχύτατης επικοινωνίας μεταξύ χρηστών του Διαδικτύου, ο οποίος μας απαλλάσσει από πολλούς μπελάδες και τρεχάματα. Δεν χρειάζεται πια να χάνουμε το χρόνο μας αναζητώντας τους φίλους μας στο Internet, ούτε να αναρωτιόμαστε αν αυτοί είναι συνδεδεμένοι online συγκεκριμένη χρονική στιγμή. Μέσω ειδικών μηνυμάτων ενημερωνόμαστε για όλα αυτά και για πολύ περισσότερα, ενώ ταυτόχρονα ειδοποιούμε με τη σειρά μας (εννοείται αυτόματα) για τη δική μας κατάσταση όλους όσοι θελήσουν να μας αναζητήσουν. Επίσης παρέχεται η δυνατότητα ηχητικών μηνυμάτων, αποστολής και λήψης αρχείων, καθορισμού χρωμάτων και παραθύρων και πολλά άλλα. Βασικό στοιχείο του ICQ αποτελεί η διάθεση ενός μοναδικού αριθμού σε κάθε χρήστη, τον οποίο ο καθένας πρέπει να κάνει γνωστό σε φίλους και γνωστούς - δηλαδή κάτι σαν το e-mail.

Το πρόγραμμα ICQ βρίσκεται ακόμη σε beta έκδοση για το λειτουργικό σύστημα Windows 98. Μπορείτε λοιπόν να το κατεβάσετε στον υπολογιστή σας εντελώς δωρεάν, αρκεί να συνδεθείτε με τον Web της εταιρίας Mirabilis (www.mirabilis.com ή www.icq.com) και να ακολουθήσετε προσεκτικά τις πολύ καλές οδηγίες εγκατάστασης και χρήσης που βρίσκονται εκεί.

Η εγκατάσταση είναι πολύ απλή (αν εξαιρέσουμε λίγο αυτή της Java) και δεν χρειάζεται να είστε on-line κατά τη διάρκειά της. Αφού κατεβάσετε το εκτελέσιμο αρχείο, το τρέχετε. Αυτό αντιγράφει τα απαραίτητα αρχεία και στο τέλος θα χρειαστεί να κάνετε επανεκκίνηση (reboot) του συστήματος. Μόλις επανεκκινήσουν τα Windows, εκτελείτε το ICQ πρόγραμμα μέσα από το Programs/Mirabilis ICQ/ICQ και ο Registration Wizard σας κάνει μερικές ερωτήσεις. Εάν έχετε ήδη γραφτεί συνδρομητές στο ICQ, θα πρέπει να δώσετε το νούμερό σας (UIN) καθώς και το password που έχετε επιλέξει, ώστε να ολοκληρωθεί σωστά η εγκατάσταση. Αντίθετα, αν είστε νέοι χρήστες, κάτι που είναι το πιθανότερο, θα πρέπει να συμπληρώσετε ορισμένες φόρμες με τα στοιχεία σας, όπως όνομα, e-mail, τηλέφωνο, ηλικία κ.ά. Τα στοιχεία αυτά θα είναι διαθέσιμα σε όλους τους χρήστες του ICQ και δεν χρειάζεται να είναι 100% ακριβή. Αν όμως θέλετε να μπορούν να σας εντοπίζουν γνωστοί και φίλοι, θα πρέπει να συμπληρώσετε σωστά τουλάχιστον το ονοματεπώνυμό σας! Πάντως ό,τι και να δηλώσετε, μπορείτε να το αλλάξετε όποτε και όσες φορές θέλετε μέσα από το Menu/Change User Listing.



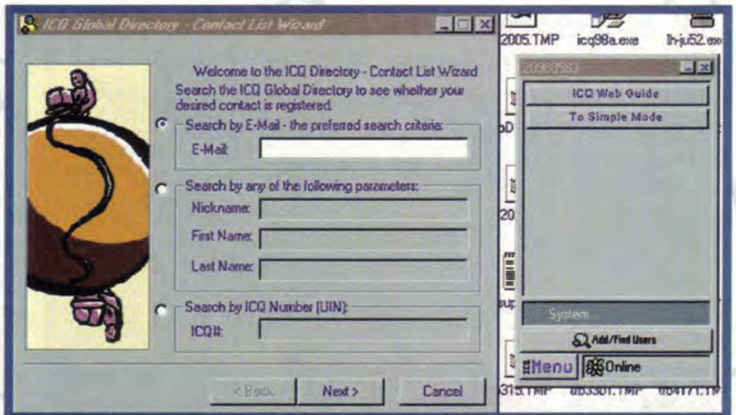
Στο τέλος θα χρειαστεί να ορίσετε ένα password, με το οποίο θα μπορείτε αφ' ενός να τροποποιείτε τα στοιχεία σας και αφ' ετέρου, αν μοιράζεστε τον υπολογιστή σας με άλλα πρόσωπα, να αποτρέπετε τη χρήση του ICQ με τα δικά σας στοιχεία. Με το Privacy level μπορείτε να επιλέξετε το αν κάθε χρήστης θα μπορεί μέσω του ICQ να βλέπει αν είστε συνδεδεμένος στο Δίκτυο ή αν αυτό θα συμβαίνει μόνο κατόπιν δικής σας άδειας.

Τον αριθμό που θα σας δοθεί μπορείτε να γνωστοποιήσετε στους φίλους σας, ώστε να σας συμπεριλάβουν στη λίστα με τους χρήστες τους οποίους το ICQ ενημερώνει ότι είναι συνδεδεμένοι στο Δίκτυο.

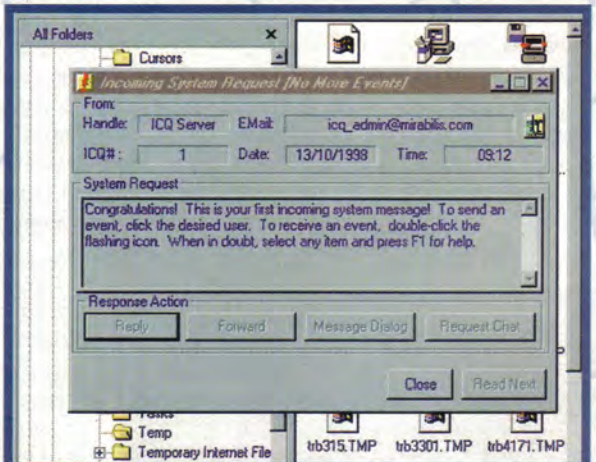
Για την ολοκλήρωση της εγκατάστασης θα χρειαστεί να δώσετε τον SMTP mailer που χρησιμοποιείτε (στοιχείο που μπορείτε να πάρετε, αν δεν το ξέρετε ήδη, από την εταιρία μέσω της οποίας έχετε σύνδεση στο Internet), προκειμένου να λαμβάνετε μηνύματα από τον provider σας, αν θέλετε το πρόγραμμα να ελέγχει μόνο του για νέα μηνύματα. Πάντως δεν θα ξαναχρειαστεί πλέον να ξεκινήσετε εσείς το ICQ με το ποντίκι, αφού με το NetDetect utility που το συνοδεύει ελέγχει πότε ο υπολογιστής είναι συνδεδεμένος στο Δίκτυο. Σε αυτή την περίπτωση αυτόματα ενεργοποιεί το ICQ, καθώς και όποιο άλλο πρόγραμμα του ορίσετε μέσα από το Preferences/Connection/ Edit Launch List.

Ας δούμε τώρα λίγα στοιχεία για την ίδια τη λειτουργία του προγράμματος, αφού τα περισσότερα θα τα βρείτε μόνοι σας, δεδομένου ότι είναι εξαιρετικά απλό και φιλικό. Με την εκκίνηση του ICQ για πρώτη φορά, θα βρεθείτε μπροστά σε ένα άδειο παράθυρο, με τον αριθμό σας επάνω αριστερά και τον λεγόμενο Contact List Wizard σε μια φόρμα αναζήτησης. Μέσα από αυτή τη φόρμα θα μπορείτε να προσθέτετε υπάρχοντες χρήστες στη λίστα επαφών σας. Η λίστα επαφών είναι ο κατάλογος των χρηστών για τους οποίους το ICQ θα σας ενημερώνει αν είναι on-line. Η αναζήτηση μπορεί να γίνει δίνοντας τον αριθμό τους, αν τον γνωρίζετε, ή με την e-mail διεύθυνσή τους. Αν και αυτή δεν είναι γνωστή, η αναζήτηση μπορεί να γίνει με όνομα ή επώνυμο, ακόμη και με nickname, αν και το τελευταίο δεν ενδείκνυται ιδιαίτερα.

Αν βρείτε κάποιο πρόσωπο για το οποίο θέλετε να σας ενημερώνει το ICQ αν είναι on-line, κάνετε κλικ πάνω του. Κατόπιν τσεκάρετε το Add To Contact List και κάνετε κλικ στο Next. Εφόσον ο συγκεκριμένος χρήστης έχει επιλέξει να τον συμπεριλαμβάνουν ελεύθερα οι υπόλοιποι στη λίστα επαφών τους, θα δείτε το nickname του στο παράθυρο του ICQ. Στην αντίθετη περίπτωση θα του σταλεί μήνυμα που θα ζητά την άδειά του. Μέχρι να πάρετε τη σχετική άδεια (authorization), θα βλέπετε το nickname του στο Waitting Authorization From πεδίο του παραθύρου. Αν η άδεια καθυστερεί πολύ, μπορείτε να την ξαναζητήσετε ή να στείλετε μήνυμα μέσω ICQ ή e-mail. Αν δεν βρεθεί χρήστης με τα στοιχεία που έχετε δώσει, μπορείτε μέσα από το ICQ να του στείλετε e-mail με ένα link, για να κατεβάσει και να εγκαταστήσει το πρόγραμμα. Οταν γραφτεί, θα ενημερωθείτε αυτόματα για τον αριθμό του και θα μπει στη λίστα επαφών σας. Μέχρι να ολοκληρωθεί αυτή η διαδικασία, θα εμφανίζεται η e-mail διεύθυνσή του στο Future Users Watch πεδίο στο παράθυρο του ICQ.



Δύο βασικά παράθυρα του ICQ: Δεξιά το κύριο παράθυρο με τις επιλογές για όλες τις λειτουργίες και αριστερά το παράθυρο αναζήτησης χρηστών με βάση το e-mail, το όνομα ή το ICQ τους.



Η οθόνη με τα εισερχόμενα μηνύματα. Εδώ φαίνεται το πρώτο μήνυμα που θα πάρετε μόλις εγκαταστήσετε το ICQ. Προέρχεται από τη δημιουργό εταιρία και σας καλωσορίζει σε αυτό.

Η λειτουργία του ICQ είναι σχετικά απλή, καθώς συνδέεται με τον κεντρικό server της εταιρίας και κρατά σχεδόν μόνιμα ανοιχτή γραμμή με τον υπολογιστή σας. Ανά μικρά χρονικά διαστήματα ελέγχει αν κάποιος από τους χρήστες στη λίστα επαφών σας έχει συνδεθεί ή αποσυνδεθεί από το Δίκτυο, αν έχετε καινούρια μηνύματα κ.λπ. Ακόμη, ρυθμίζοντάς το μέσα από το Menu/Preferences, μπορεί να ελέγχει για καινούρια e-mails και, αν υπάρχουν, να ενεργοποιεί τον mail client για να τα διαβάσετε! Οι χρήστες που είναι συνδεδεμένοι εμφανίζονται πάνω-πάνω στο παράθυρο, ενώ στα αριστερά τους υπάρχει ένα εικονίδιο που αντιπροσωπεύει το επίπεδο σύνδεσης που έχουν επιλέξει.

Το ICQ παρέχει αρκετές δυνατότητες επικοινωνίας με τους άλλους χρήστες ICQ που έχετε συμπεριλάβει στη λίστα επαφών, με απλό κλικ στο nickname τους. Σίγουρα πρόκειται για ένα πρωτοποριακό πρόγραμμα, που προσφέρει πολύ μεγάλη ποικιλία δυνατοτήτων επικοινωνίας στους χρήστες του Internet. Επιπλέον -και πολύ σημαντικό-, αναμφισβήτητα έχει ήδη τεράστια εγκατεστημένη βάση χρηστών, χάρη στην πολύ έξυπνη πρακτική της εταιρίας που το δημιούργησε να το κρατά ακόμα σε beta μορφή και να το διανέμει δωρεάν. Ακόμα πιο σημαντικό, το πρόγραμμα εξελίσσεται συνεχώς, με αποτέλεσμα κάθε καινούρια έκδοση να προσφέρει νέες δυνατότητες.

Η μόδα του Internet αυτή τη στιγμή λοιπόν, το ICQ, δίνει έξυπνες απαντήσεις σε υπαρκτά προβλήματα και σίγουρα έχουμε να δούμε πολλά ακόμη από αυτό το πρόγραμμα. Αυτή την εποχή κάνει θραύση στο Διαδίκτυο, ενώ αναμένεται να βελτιωθεί και άλλο στο σύντομο μέλλον. Μην ανησυχείτε, μείνετε συντονισμένοι στη στήλη μας και θα σας κρατάμε ενήμερους. Καλή διασκέδαση!

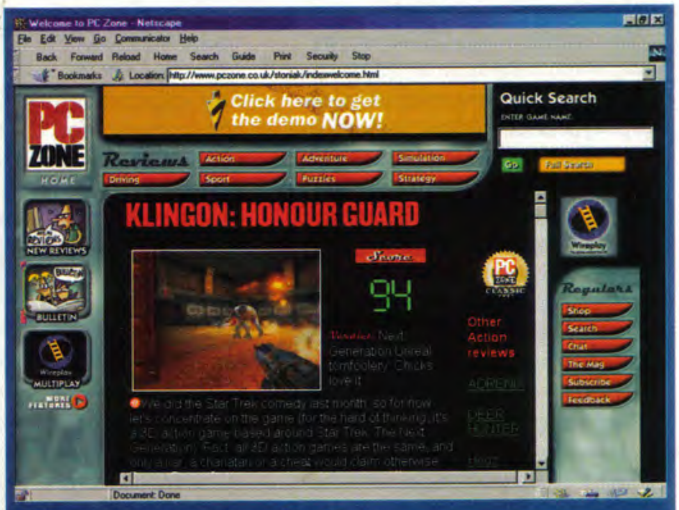
PC

Από αυτή τη στήλη κάθε μήνα θα ταξιδεύουμε σε ορισμένα από τα δημοφιλέστερα sites του Internet, τα οποία πιστεύουμε πως ενδιαφέρουν άμεσα όσους από εσάς έχετε πρόσβαση στο μεγαλύτερο των δικτύων. Enjoy the surf!

Του Γιάννη Ρηγόπουλου
stoniak@compulink.gr

PC-Zone Online

http://www.pczone.co.uk/



Ολες οι νέες παραγωγές στα New Reviews.

Μπορεί, αγαπητοί φίλοι, ο χειμώνας να έχει κάνει αισθητή την παρουσία του, αλλά το ίδιο πράξαμε κι εμείς και αυτό το μήνα. Ετσι, και σε αυτό το τεύχος -στο οποίο σας περίμεναν πολλές εκπλήξεις- η στήλη είναι κοντά σας με τα τελευταία νέα από τον κόσμο του Internet.

Ενας ζεστός καφές και το "PC Master" θα είναι η παρέα σας στα ψηφιακά μονοπάτια του κυβερνοχώρου. Συνδεθείτε με όποιον provider επιθυμείτε, και εμείς είμαστε εδώ! Για αυτό το μήνα θα ξεκινήσουμε με το site ενός από τα μεγαλύτερα και πιο έγκυρα περιοδικά για PC games στη Μεγάλη Βρετανία. Αναφερόμαστε βέβαια στο περιοδικό "PC-Zone", που σίγουρα έχει φανατικούς αναγνώστες τουλάχιστον στην Ευρώπη, και σίγουρα όλοι εσείς οι φανατικοί gamers θα το έχετε στη βιβλιοθήκη σας.

PC-Zone Online, λοιπόν, και για να περιπλανηθείτε τις σελίδες του δίνετε http://www.pczone.co.uk/. Αφού βρεθείτε στην εισαγωγική σελίδα, πρέπει να δώσετε τα στοιχεία σας (ονοματεπώνυμο και e-mail) για να γίνετε registered user της σελίδας και να έχετε πρόσβαση σε όλα τα links της. Καθαρά τυπικό θέμα!

Αρχικά το μεγαλύτερο μέρος της σελίδας καταλαμβάνουν τα headlines, όπως συμβαίνει συνήθως με παρόμοια ηλεκτρονικά περιοδικά. Τα περιεχόμενα του site ανανεώνονται καθημερινά, οπότε κάθε φορά που θα συνδέεστε θα έχετε κάτι νέο να εξερευνήσετε. Εκτός των headlines, στο επάνω μέρος υπάρχουν όλες οι κατηγορίες των games reviews, ενώ στα αριστερά θα βρείτε όλα τα features του site. Ξεκινώντας από τα features, έχετε στη διάθεσή σας 3+3 εικονίδια, τα New Reviews, Bulletin, Multiplay, Hints & Tips, Download και Ha Ha Ha. Στα New Reviews υπάρχουν όλες οι παρουσιάσεις των τελευταίων παραγωγών στο χώρο των games. Ετσι, διαβάσαμε για τα F-22 Total Air War, Klingon: Honour Guard και Ultimate Strategy Archives, τα οποία ήταν εκείνα που πρότεινε το περιοδικό. Οι παρουσιάσεις, αν και λιτές, έδιναν πλήρη εικόνα του εκάστοτε παιχνιδιού, βοηθώντας τους gamers να κάνουν σωστές επιλογές στις αγορές τους.



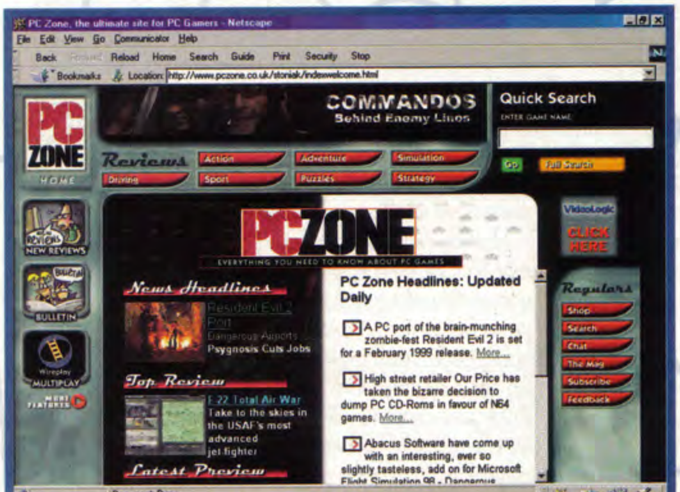
Πολλές λύσεις και cheats για τα παιχνίδια σας.

Στην επιλογή Bulletin μπορείτε να διαβάσετε τα τελευταία νέα από το χώρο των computer games, για να είσαστε πλήρως ενημερωμένοι για το τι θα επακολουθήσει.

Εάν είστε από εκείνους για τους οποίους το παν στο gaming είναι η αλληλεπίδραση με άλλους παίκτες μέσω Internet, τότε με κλικ στο εικονίδιο Multiplay θα πάρετε πληροφορίες για το Wireplay, τον dedicated server που έχει δημιουργήσει το "PC-Zone" για να μπορείτε να παίζετε Command & Conquer, Total Annihilation, Quake II και περισσότερα από σαράντα άλλα παιχνίδια σε multiuser mode, για ομηρικές δικτυακές αναμετρήσεις!

Αλλά και όσοι θέλετε κάτι περισσότερο από τα παιχνίδια θα βρείτε πολλά walk-throughs και cheats για τους γνωστότερους τίτλους, προκειμένου να μπορέσετε να δείτε το όνομά σας στο Hall of fame των gamers. Από την άλλη πλευρά, αν θέλετε να είστε "νόμιμοι" παίκτες, κάνοντας κλικ στο Download θα βρείτε patches, level editors κ.ά. για τα αγαπημένα σας παιχνίδια. Τέλος, το "PC-Zone" φροντίζει για τη διασκέδασή σας προσφέροντάς σας τους Cybertwats, ένα κόμιξ που ανανεώνεται με επεισόδια αρκετά συχνά και θα σας κάνει να γελάσετε. Τους Cyberwats θα βρείτε στο εικονίδιο Ha Ha Ha!

Το PC-Zone Online είναι ένα site που πρέπει να έχετε καταχωρισμένο στα bookmarks σας. Ως έντυπο είναι έγκυρο και αποδεκτό από πολλούς gamers ανά τον κόσμο. Η ηλεκτρονική μορφή του όμως, με τις ευχάριστες σελίδες του, βρίσκεται εδώ για να σας προσφέρει gaming 100%!



Καλώς ήρθατε στο "PC-Zone".

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 8/10

\+ Πολλά reviews, hints και γρήγορες σελίδες.

\- Χρειάζονται περισσότερα screenshots στα games reviews.

The X-Files: Fight The Future

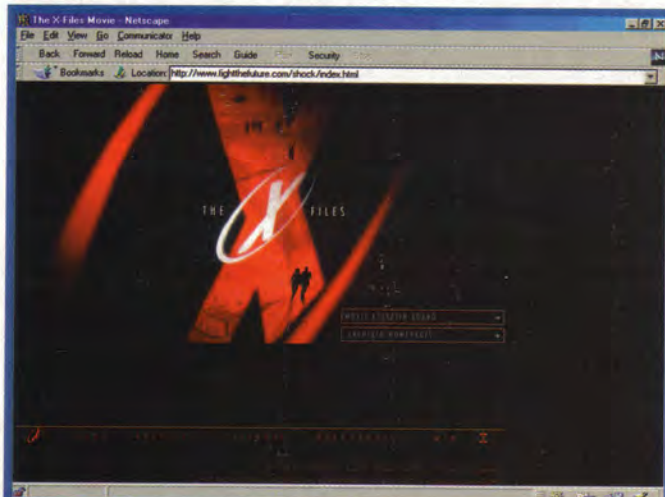
http://www.fightthefuture.com/

Η βραβευμένη τηλεοπτική σειρά "The X-Files" έχει δημιουργήσει στις μέρες μας ένα καινούριο status, μια νέα άποψη για την άλλη πλευρά του κόσμου μας. Και φυσικά, καθώς το μυστήριο και το ανεξήγητο έλκουν εκ φύσεως τον άνθρωπο, δεν είναι άτοπο το ότι οι φίλοι των "The X-Files" αυξάνονται και πληθαίνουν ανά τον κόσμο. Η αρχή έγινε με την τηλεοπτική σειρά, που και στη χώρα μας βρήκε μεγάλη απήχηση και αναδείχθηκε το νούμερο ένα σε τηλεθέαση. Οι Mulder και Scully έγιναν οι αγαπημένοι τηλεοπτικοί ήρωες και κάθε βδομάδα οι περιπέτειές τους καθηλώνουν το τηλεοπτικό κοινό. Αφού λοιπόν όλα φαίνονταν να "βαίνουν καλώς", ήρθε το X-Files: The Game, ένα adventure βασισμένο στη δημοφιλή σειρά. Δυστυχώς όμως, η αισθητή απουσία των Mulder και Scully από το σενάριο του παιχνιδιού καθώς και το μέτριο σύνολο απογοήτευσαν κατά κάποιο τρόπο τους φανατικούς φίλους των "The X-Files".

Τώρα όμως βρίσκεται κοντά σας αυτό που όλοι περιμένατε: "X-Files: The Movie" ή, καλύτερα, "X-Files: Fight The Future"! Επιτέλους η αγαπημένη σας σειρά μεταφέρθηκε στη μεγάλη οθόνη, δίνοντας την ελπίδα για μελλοντικά sequels. Τη στιγμή που διαβάζετε τη στήλη το "Fight The Future" ήδη παίζεται στους αθηναϊκούς κινηματογράφους, οπότε μη χάνετε στιγμή. Εμείς κάναμε ένα net surfing, βρήκαμε το επίσημο site της ταινίας και σας το παρουσιάζουμε.

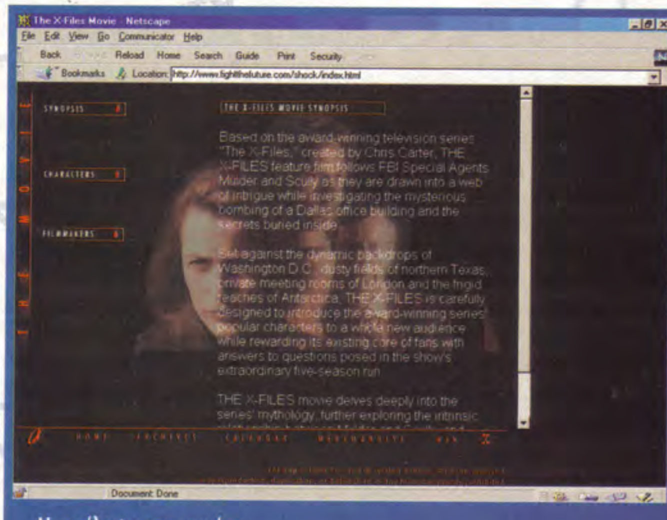
Η διεύθυνση του site είναι http://www.fightthefuture.com και, αφού συνδεθείτε, θα βρεθείτε στις ατμοσφαιρικές σελίδες του. Γενικά όλες οι σελίδες περιορίζονται σε σκοτεινά χρώματα, αλλά σίγουρα κάτι τέτοιο ακολουθεί το ύφος της ταινίας. Στην αρχή επιλέγετε το εάν θέλετε ή όχι να βλέπετε shockwave και κατόπιν προχωρείτε στην κυρίως σελίδα. Εκεί εκτός από τη shocked εισαγωγή θα βρείτε το μενού, που περιλαμβάνει τις επιλογές X, Archives, Calendar, Merchandise, Win και X.

Τα δύο x δεν δίνουν το ίδιο link κάνοντας κλικ επάνω τους. Το τελευταίο σας συνδέει άμεσα με το επίσημο site των τηλεοπτικών "The X-Files"



Η εισαγωγική οθόνη των "The X-Files".

όπου μπορείτε να βρείτε τα πάντα γύρω από τη σειρά. Το πρώτο x δίνει άλλες τρεις επιλογές. Στην επιλογή Synopsis θα βρείτε μια περίληψη γύρω από την ταινία. Για την ενημέρωσή σας αναφέρουμε πως η ιστορία της ταινίας εξελίσσεται γύρω από μια βομβιστική επίθεση σε κάποια γραφεία στο Dallas και οι Mulder και Scully ψάχνουν να βρουν τι μυστήριο κρύβεται πίσω από αυτήν. Η επιλογή Characters δίνει ένα σύντομο βιογραφικό για κάθε ήρωα του έργου, ενώ στη Filmmakers θα γνωρίσετε όλους τους συντελεστές της ταινίας, μεταξύ των οποίων τον παραγωγό Chris Carter



Η περίληψη της ταινίας.

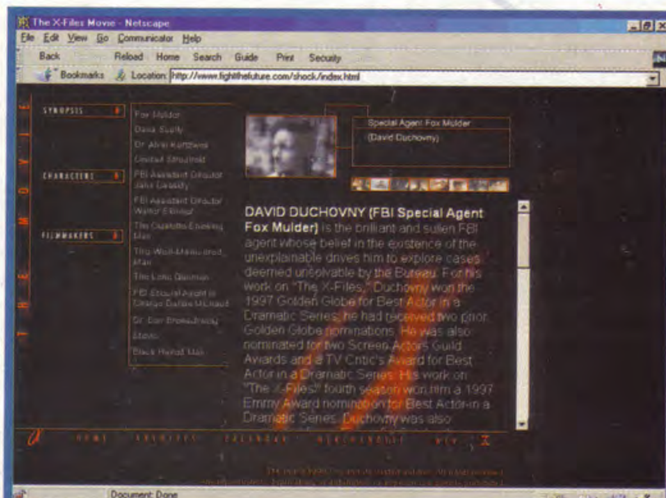
και τον σκηνοθέτη Rob Bowman. Επιστρέφοντας στο αρχικό μενού, στην επιλογή Archives θα βρείτε μαζεμένο όλο το multimedia υλικό του site, το οποίο σημειωτέον είναι πολύ καλής ποιότητας αλλά λίγο. Συγκεκριμένα μπορείτε να κατεβάσετε trailers της ταινίας που φτάνουν σε μέγεθος τα 9MB ή TV spots και posters που την αφορούν.

Με κλικ στην επιλογή Calendar θα ενημερωθείτε για τις release dates της ταινίας, ενώ στο Merchandise θα βρείτε links για το κινηματογραφικό soundtrack, το computer game, τα διαθέσιμα βιβλία καθώς και διάφορα συλλεκτικά αντικείμενα γύρω από τα "The X-Files". Επίσης θα βρείτε έναν διαγωνισμό με αρκετά δώρα για τους φανατικούς φίλους των "The X-Files". Ο Mulder και η Scully θα απασχολήσουν για άλλη μία φορά το φιλοθεάμον κοινό. Οι τηλεοπτικές περιπέτειές τους συναρπάζουν όλο τον κόσμο. Επισκεφθείτε λοιπόν τον κοντινότερο κινηματογράφο, για να απολαύσετε το δίδυμο σε νέες περιπέτειες. Ως τότε, καλή διασκέδαση στο "X-Files: Fight The Future" official site!

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 7/10

+ Όμορφα trailers και διαφημιστικά. Καλή χρήση του shockwave για τη δημιουργία ατμόσφαιρας.

- Παντελής έλλειψη φωτογραφιών και περιορισμένα χρώματα στις σελίδες.



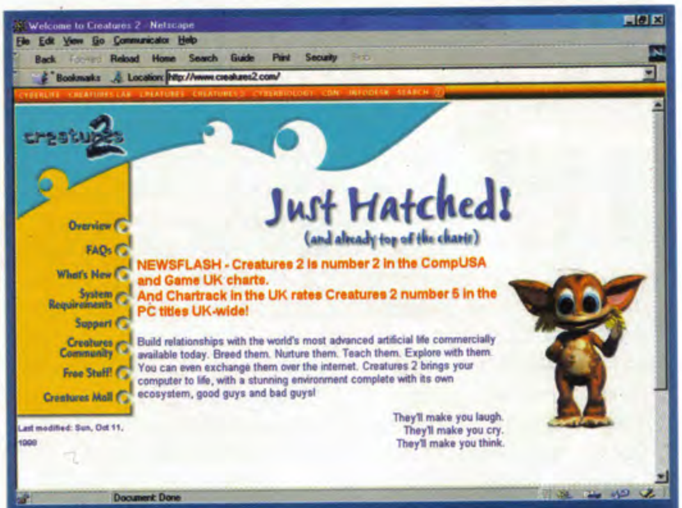
Όλοι οι ήρωες της ταινίας.

Creatures 2

http://www.creatures2.com

Πριν από περίπου δύο χρόνια κυκλοφόρησε ένας τίτλος που έμελλε να ταράξει τα νερά στο χώρο των computer games. Μια άγνωστη εταιρία με το όνομα Cyberlife, ύστερα από χρόνια ερευνών και μελετών γύρω από την τεχνητή ζωή και ευφυΐα, κατάφερε να δημιουργήσει σε συνεργασία με τη Millennium Interactive ένα παιχνίδι με τον τίτλο Creatures. Η συσκευασία του παιχνιδιού ανέφερε ως προειδοποίηση: "Digital DNA Enclosed"! Και φυσικά το εννοούσε. Μέσα από αυτό μπορούσατε να δημιουργήσετε και να μεγαλώσετε τη δική σας τεχνητή ζωή, με τον ίδιο τρόπο που ζει και αναπτύσσεται ένας ζωντανός οργανισμός στον πραγματικό κόσμο μας. Απέναντί σας είχατε μια παρέα από φιλήσυχα πλασματάκια της φυλής των Norns, τα οποία ζούσαν σε μια χώρα ονόματι Albia. Σκοπός σας ήταν να μεγαλώσετε και να εξελίξετε τη φυλή τους μέσα από διαδικασίες επιβίωσης και εκπαίδευσης. Με άλλα λόγια, είχατε να κάνετε με τεχνητά νοήμονες οργανισμούς, που ξάφνιαζαν με τις δυνατότητες και την ευφυΐα τους. Το παιχνίδι βρήκε μεγάλη απήχηση σε όλο τον κόσμο και τα sites για την επικοινωνία των φανατικών φίλων του εμφανίζονταν στο Internet το ένα μετά το άλλο. Σήμερα, ύστερα από την τεράστια επιτυχία του Creatures, έφτασε το sequel με τίτλο... Creatures 2! Η συνέχεια του παιχνιδιού έχει να επιδείξει υπέροχα γραφικά, ακόμη υψηλότερη ευφυΐα και περισσότερη δράση. Βέβαια δεν θα έλειπε το αντίστοιχο site, από όπου μπορείτε να αντλήσετε πληροφορίες, hints και patches για το νέο παιχνίδι. Για να συνδεθείτε θα πρέπει να δώσετε http://www.creatures2.com και αμέσως θα βρεθείτε στην κεντρική σελίδα του site. Εχετε στη διάθεσή σας αρκετές επιλογές, όπως Overview για μια σύντομη παρουσίαση του παιχνιδιού με όλα τα νέα χαρακτηριστικά, screenshots και λίγες φράσεις γύρω από την επιστήμη που κρύβεται πίσω από τα Creatures. Για όσους θέλετε να εμβαθύνετε περισσότερο στον τίτλο και να λύσετε τις απορίες σας, υπάρχει η επιλογή FAQ με ερωταπαντήσεις γύρω από το παιχνίδι. Εκτός των άλλων μπορείτε να δείτε τα νέα του site, κάνοντας κλικ στα News, ενώ ακόμη μπορείτε να συγκρίνετε το σύστημά σας με τα System Requirements του παιχνιδιού. Το Creatures Community σας μεταφέρει στο Notice board της Cyberlife σχετικά με τα Creatures 1 και 2, για να εμπλουτίσετε τις γνώσεις σας γύρω από το αντικείμενο! Στην επιλογή Free Stuff θα βρείτε το Egg pack, το οποίο είναι ένα patch για τα Creatures 2, καθώς και τα Object Pack 1 και διάφορες φιγούρες Norns, για να τις χρησιμοποιήσετε στις δικές σας Creatures pages. Επιπλέον, για τους φανατικούς του είδους σύντομα θα υπάρχει on-line mall, προκειμένου να ψωνίσετε διάφορα καλούδια για εσάς και τα πλασματάκια σας!

Το site του Creatures 2 είναι "must" για όλους τους Creatures fans. Το πρώτο παιχνίδι της σειράς έγινε τρόπος ζωής. Το δεύτερο θα μείνει στην ιστορία! Το site του σας περιμένει. Αν δεν έχετε αποκτήσει ακόμη το παιχνίδι... τρέξτε!!!



Ακόμη δεν βγήκε από το αυγό...

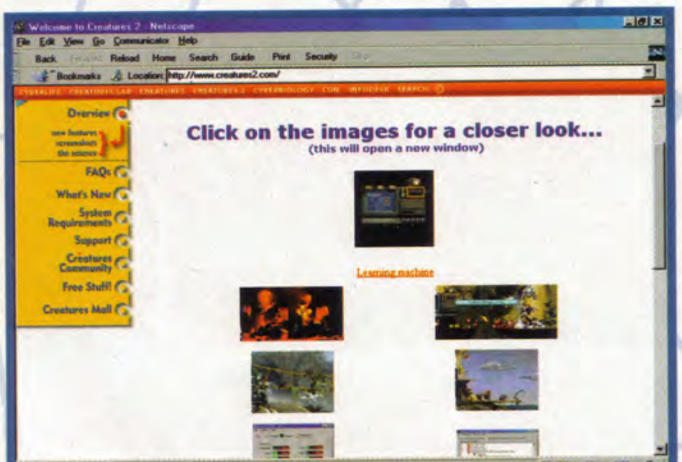


Η Creatures Community.

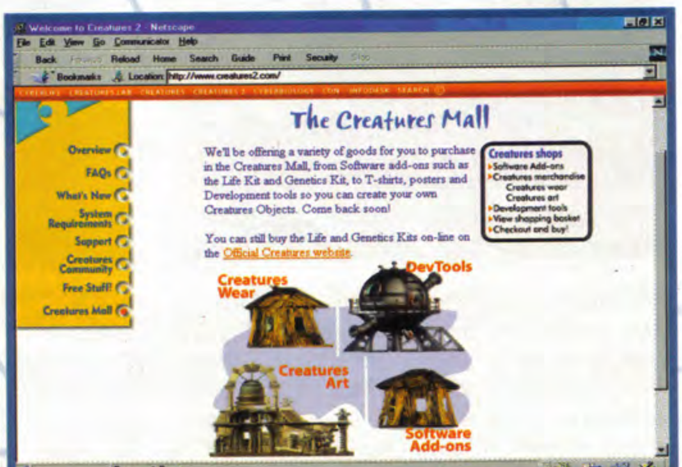
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 8/10

\+ Αρκετές πληροφορίες για τα Creatures 2 και διάφορα βοηθήματα. Γρήγορες και ευχάριστες σελίδες.

\- Λίγες φωτογραφίες από το παιχνίδι. Χρειάζεται περισσότερο υλικό.



Μερικά screenshots από το παιχνίδι.



Ψωνίστε πραγματάκια για εσάς και τα Norns σας.


INTERNET &
WORLD WIDE WEB
ΕΤΗΣΙΟΣ ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ
Α
Ο οδηγός σας για ευέλικτη πλοήγηση στο Διαδίκτυο
ΕΝΑ ΕΓΚΥΡΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΓΙΑ ΝΑ ΞΕΡΕΤΕ ΠΟΥ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΘΕΛΕΤΕ.
Για δεύτερη χρονιά έχετε στα χέρια σας την πληρέστερη χαρτογράφηση του ελληνικού Internet από το συντακτικό επιτελείο του περιοδικού "Ο Κόσμος του Internet". Περιλαμβάνει:
@ Καταγραφή όλων των εξελίξεων και των τάσεων του Internet στον παγκόσμιο και τον ελληνικό χώρο.
@ Επιλεκτική παρουσίαση των σημαντικότερων ελληνικών εμπορικών Web sites.
@ Αναλυτικό κατάλογο με τις διευθύνσεις όλων των ελληνικών Web sites, εμπορικών και ακαδημαϊκών.
Για την καταχώριση των στοιχείων σας ή την προβολή σας μπορείτε να επικοινωνήσετε με τα τηλέφωνα: 9238672 & 9245910.
ΣΥΝΤΟΜΑ ΣΤΑ ΠΕΡΙΠΤΕΡΑ

3D ΚΑΡΤΕΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

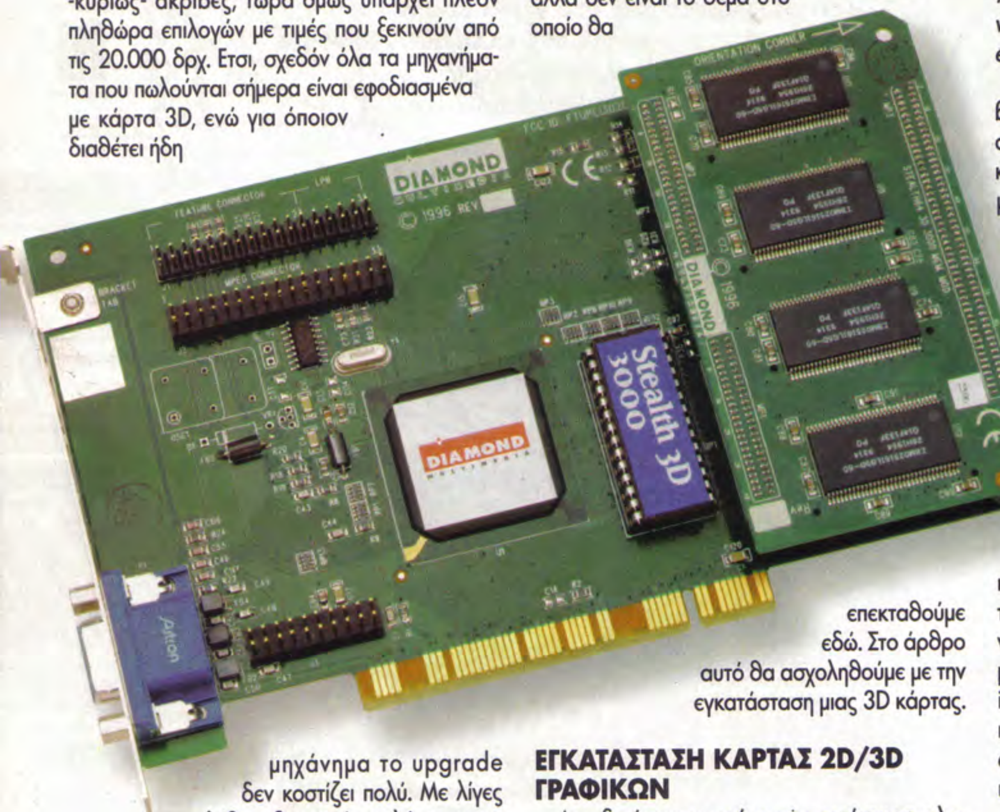
Εγκατάσταση και configuration

Πριν από μερικά χρόνια τα παιχνίδια στους υπολογιστές είχαν κυρίως δισδιάστατα γραφικά, ενώ όσα είχαν τρισδιάστατα (κυρίως racing games) ήταν συνήθως χοντροκομμένα. Αυτό συνέβαινε γιατί τα γραφικά τριών διαστάσεων απαιτούν πολλές και πολύπλοκες μαθηματικές πράξεις, οι οποίες επιβαρύνουν πολύ τη CPU. Ετσι, 3D games απολαμβάναμε μόνο στις αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών και τις παιχνιδομηχανές, δηλαδή μηχανήματα που είχαν ειδικούς επεξεργαστές για τη διαχείριση τρισδιάστατων γραφικών.

Του Δημήτρη Γιαννίτσαρου

Οπως ήταν φυσικό, ήρθε και η σειρά των PCs να αποκτήσουν ειδικό hardware για τη διαχείριση της τρίτης διάστασης, τους λεγόμενους 3D accelerators ή επιταχυντές 3D. Στην αρχή οι επιλογές ήταν λίγες και -κυρίως- ακριβές, τώρα όμως υπάρχει πλέον πληθώρα επιλογών με τιμές που ξεκινούν από τις 20.000 δρχ. Ετσι, σχεδόν όλα τα μηχανήματα που πωλούνται σήμερα είναι εφοδιασμένα με κάρτα 3D, ενώ για όποιον διαθέτει ήδη μηχάνημα το upgrade δεν κοστίζει πολύ. Με λίγες λέξεις, δεν νοείται πλέον gamer που σέβεται τον εαυτό του και δεν έχει 3D accelerator.

Υπάρχουν δύο ειδών επιταχυντές 3D: αυτοί που είναι ολοκληρωμένες κάρτες, δηλαδή προσφέρουν 2D γραφικά καθώς και επιτάχυνση των 3D γραφικών, και αυτοί που αναλαμβάνουν μόνο τις τρισδιάστατες εφαρμογές (με κυριότερους εκπροσώπους τη Voodoo Graphics και τη Voodoo 2, και οι δύο από την εταιρία 3Dfx). Το τι είναι καλύτερο να επιλέξετε εξαρτάται από πολλούς παράγοντες, αλλά δεν είναι το θέμα στο οποίο θα επεκταθούμε εδώ. Στο άρθρο αυτό θα ασχοληθούμε με την εγκατάσταση μιας 3D κάρτας.



ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΚΑΡΤΑΣ 2D/3D ΓΡΑΦΙΚΩΝ

Ας εξετάσουμε πρώτα την περίπτωση ολοκληρωμένης κάρτας. Τα βήματα εδώ είναι αρκετά απλά. Μάλιστα η διαδικασία είναι ακριβώς η ίδια με αυτή που ακολουθούμε όταν εγκαθιστούμε μια κλασική 2D κάρτα γραφικών.

Καταρχήν αφαιρούμε την παλιά κάρτα (αν υπάρχει τέτοια) από το μηχάνημα, ακολουθώντας τα εξής βήματα:

1. Μπαίνουμε στα Windows 95/98.

2. Επιλέγουμε Start/Settings/Control Panel/Display, το tab Settings και μετά πατάμε Advanced Properties/Change/Show all devices. Εδώ επιλέγουμε Standard display types (είναι πρώτο στην αριστερή λίστα) και Standard display adapter (VGA) από τη δεξιά λίστα (επίσης πρώτη επιλογή). Κάνουμε κλικ στα OK, apply, OK. Μας ζητείται να κάνουμε reboot.

3. Μετά το reboot κλείνουμε τον υπολογιστή με shutdown.

4. Ξεβιδώνουμε τις βίδες που συγκρατούν το κάλυμμα.

5. Τραβάμε το κάλυμμα ώστε να βγει.

6. Βγάζουμε την παλιά κάρτα (αφού πρώτα ξεβιδώσουμε τη βίδα που τη συγκρατεί).

Για να βάλουμε τη νέα κάρτα ακολουθούμε τα εξής βήματα (θεωρούμε ότι το μηχάνημα είναι ανοιχτό και ότι η παλιά κάρτα, αν υπήρχε, έχει βγει):

7. Επιλέγουμε την υποδοχή στην οποία θα βάλουμε την κάρτα. Ξεβιδώνουμε τη βίδα που συγκρατεί το μικρό, μεταλλικό προστατευτικό κάλυμμα και το αφαιρούμε. Σε περίπτωση που μόλις βγάλαμε κάποια παλιά κάρτα, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε την ελεύθερη υποδοχή.

8. Πιέζουμε την κάρτα ώστε να μπει καλά και μετά βιδώνουμε τη βίδα που θα τη συγκρατεί στη θέση της. Μερικές φορές χρειάζεται αρκετή πίεση για να μπει η κάρτα, αλλά αν νιώσουμε ότι δεν μπαίνει, είτε αλλάζουμε τακτική (π.χ. πιέζουμε πρώτα από τη μία πλευρά και μετά από την άλλη) είτε αλλάζουμε slot.

9. Βιδώνουμε τον υπολογιστή.

10. Ανοίγουμε τον υπολογιστή. Τα Windows θα ανιχνεύσουν τη νέα συσκευή και θα ζητήσουν το CD με τους drivers. Αν αυτό δεν γίνει και απλά φορτώσουν χρησιμοποιώντας την κάρτα ως standard VGA, τότε βάζουμε το CD της κάρτας και τρέχουμε το setup ή install (αυτό θα πρέπει να το κάνουμε ακόμα και αν τα Windows ανιχνεύσουν τη συσκευή, ώστε να εγκατασταθούν και όλα τα συνοδευτικά προγράμματα).

11. Επιλέγουμε Start/Settings/Control Panel/System, το tab Device Manager, κάνουμε κλικ στο +Display Adapters. Αν όλα έχουν πάει καλά, εδώ πρέπει να φαίνεται η νέα κάρτα μας.

Ο υπολογιστής μας είναι πλέον εξοπλισμένος με τη νέα 3D κάρτα μας!

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΥ 3D ΕΠΙΤΑΧΥΝΤΗ

Η δεύτερη περίπτωση αφορά σε κάρτες που αναλαμβάνουν μόνο τα τρισδιάστατα γραφικά, ως εκ τούτου χρειαζόμαστε και μια κλασική 2D κάρτα (πιθανότατα αυτή που έχουμε ήδη).

Η συνεργασία ενός αποκλειστικού επιταχυντή τρισδιάστατων γραφικών με μια κάρτα για τα 2D γραφικά είναι σχετικά απλή. Και οι δύο κάρτες τοποθετούνται στη motherboard (είτε και οι δύο σε PCI υποδοχές είτε μία σε PCI και μία σε AGP). Η οθόνη δεν συνδέεται πλέον με την κλασική 2D κάρτα αλλά με τον επιταχυντή. Με ένα εξωτερικό καλώδιο (pass through cable), που παρέχεται στο πακέτο του επιταχυντή, συνδέονται οι δύο κάρτες γραφικών. Ετσι ο επιταχυντής αποτελεί "γέφυρα" ανάμεσα στην κυρίως κάρτα και την οθόνη. Αν τα γραφικά που πρέπει να απεικονιστούν είναι δύο διαστάσεων, ο επιταχυντής τούς επιτρέπει να καταλήξουν στην οθόνη. Οταν όμως τα γραφικά έχουν και τρίτη διάσταση, το σήμα της 2D κάρτας μπλοκάρεται και ο accelerator αναλαμβάνει δράση.

Ας δούμε όμως τις λεπτομέρειες της εγκατάστασης.

Καταρχήν η 2D κάρτα πρέπει να εγκατασταθεί κανονικά. Σε περίπτωση που δεν έχουμε ούτε 2D κάρτα εγκαταστημένη, ακολουθούμε τα βήματα 1-5 και 7-11. Τώρα ας θεωρήσουμε ότι η κυρίως κάρτα είναι εγκαταστημένη και δουλεύει χωρίς πρόβλημα. Κάνουμε τα εξής:

12. Ανοίγουμε τον υπολογιστή (βήματα 4,5).

13. Αποφασίζουμε σε ποια υποδοχή θα βάλουμε την 3D κάρτα. Συνήθως οι 3D accelerators μπαίνουν σε PCI slot, ενώ οι 2D κάρτες υπάρχουν τόσο σε PCI όσο και σε AGP. Προσοχή μη βρεθούμε με δύο AGP κάρτες, αφού οι σημερινές motherboards έχουν μόνο μία υποδοχή AGP.

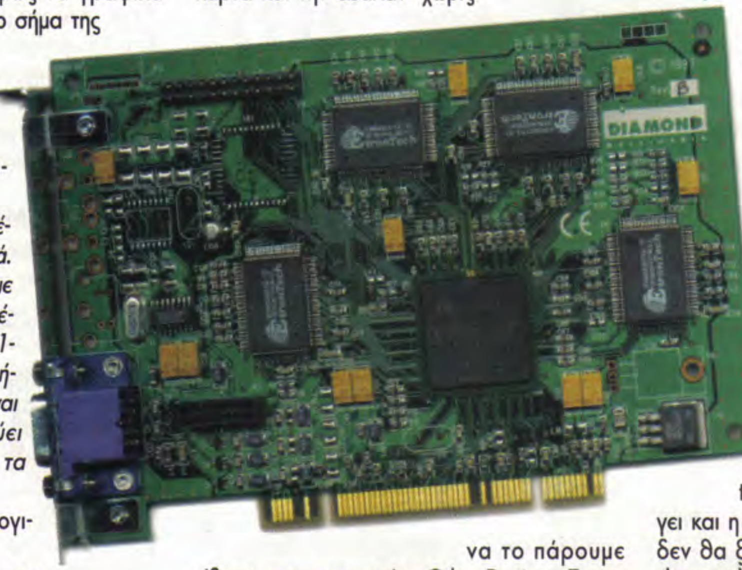
14. Εκτελούμε τα βήματα 8, 9.

15. Ανοίγουμε τον υπολογιστή. Τα Windows κατά την έναρξή τους θα πρέπει να εντοπίσουν τη νέα κάρτα και να μας καλωσορίσουν με το μήνυμα "New hardware found: PCI multimedia device". Θα μας ζητηθούν οι drivers, οπότε βάζουμε το CD που συνόδευε την κάρτα. Αφού ξαναβρεθούμε στα Windows, τρέχουμε το setup από το CD, ούτως ώστε να εγκατασταθεί και τυχόν συνοδευτικό λογισμικό (κάποιες φορές το setup επανεγκαθιστά την 3D κάρτα, αλλά αυτό δεν είναι κάτι που πρέπει να μας ανησυχεί).

16. Επιλέγουμε Start/Settings/Control Panel/System, το tab Device Manager, κάνουμε κλικ στο +Multimedia. Αν όλα έχουν πάει καλά, εδώ πρέπει να φαίνεται η νέα μας 3D κάρτα (και όχι στο +Display Adapters).

17. Κλείνουμε τον υπολογιστή, συνδέουμε την οθόνη με την 3D κάρτα, επίσης τις δύο κάρτες μεταξύ τους με το ειδικό καλώδιο και ανοίγουμε τον υπολογιστή.

Αν στο βήμα 15 τα Windows δεν ανιχνεύσουν τη νέα κάρτα, κάνουμε reset και ξαναπροσπαθούμε. Αν και πάλι δεν ανιχνευθεί, ανοίγουμε το μηχάνημα και σπρώχνουμε την κάρτα καλύτερα. Στην περίπτωση που ούτε αυτό δουλέψει, τοποθετούμε την κάρτα σε διαφορετικό PCI slot. Αν τα Windows δεν εντοπίζουν την κάρτα όσο και να προσπαθούμε, μπορούμε να δοκιμάσουμε να τρέξουμε κατευθείαν το setup, αν και είναι πιθανό να μη γίνει τίποτα. Επίσης ένα στοιχείο που πρέπει να ελέγξουμε είναι μήπως τα Windows εντόπισαν την κάρτα και την έβαλαν -χωρίς να το πάρουμε είδηση- στην κατηγορία +Other Devices. Σε αυτή την περίπτωση επιλέγουμε την κάρτα (κάνοντας κλικ πάνω της), τη σβήνουμε (remove) και κάνουμε reboot.



Γενικά η εγκατάσταση των 3D καρτών είναι λίγο δυσκολότερη. Επίσης μερικές φορές παρουσιάζουν ορισμένα ιδιαίτερα προβλήματα, π.χ. η Orchid Righteous 3D κολλά αν στο σύστημα υπάρχει Adaptec SCSI controller. Το πρόβλημα λύνεται με την έκδοση 4.01 των drivers για τον Adaptec. Επίσης πρόβλημα έχουν οι Voodoo, αν συνεργάζονται με 2D κάρτες που βασίζονται στα chips S3 968/868. Λύση βέβαια υπάρχει και για αυτό το πρόβλημα, αλλά καλό είναι να ελέγξουμε το FAQ (Frequently Asked Questions) της κάρτας μας για τέτοια προβλήματα (βρίσκεται στο site της εταιρίας).

Σε αυτό το σημείο να αναφέρουμε ότι όλες οι κάρτες μπορούν να συνεργαστούν με έναν 3D accelerator, ακόμα και κάρτες που περιλαμβάνουν δικό τους επιταχυντή. Σε αυτή την περίπτωση πρέπει να δηλωθεί ποιας κάρτας ο επιταχυντής θα χρησιμοποιείται. Συνήθως στο Start/Control Panel/Display Properties υπάρχει ένα tab αφιερωμένο στον αποκλειστικό 3D accelerator. Εκεί θα βρούμε την επιλογή "Use as primary Direct 3D device". Αν την τσεκάρουμε, τότε θα χρησιμοποιείται ο αποκλειστικός 3D επιταχυντής, αλλιώς θα χρησιμοποιείται ο επιταχυντής της κυρίως κάρτας.

Τέλος να αναφέρουμε ότι, αν παρατηρήσουμε προβλήματα ποιότητας ή τρεμόπαιγμα της οθόνης σε υψηλές αναλύσεις, αυτά οφείλονται στο εξωτερικό καλώδιο. Λύσεις που μπορούμε να δοκιμάσουμε είναι να χαμηλώσουμε το refresh rate ή/και την ανάλυση και να διατηρήσουμε το εξωτερικό καλώδιο όσο το δυνατόν τεντωμένο.

VOODOO 2 SLI

Αν είμαστε κάτοχοι δύο ολόιδιων (της ίδιας εταιρίας και με το ίδιο ποσό μνήμης) καρτών Voodoo 2, μπορείτε να τις εγκαταστήσουμε μαζί (SLI - Scan Line Interleave). Το αποτέλεσμα; Θεωρητικά, διπλάσια απόδοση, καθώς η μία κάρτα αναλαμβάνει τις μονές γραμμές σάρωσης και η άλλη τις ζυγές. Οι κάρτες τοποθετούνται σε δύο PCI slots και συνδέονται μεταξύ τους εσωτερικά με ειδικό καλώδιο (συνήθως υπάρχει στη συσκευασία). Αφού τα Windows τις αναγνωρίσουν, ορίζουν τη μία ως master και την άλλη ως slave. Η κυρίως κάρτα πρέπει να συνδέεται εξωτερικά με τη master, ενώ από τη master πρέπει να φεύγει και η έξοδος για την οθόνη. Επειδή όμως δεν θα ξέρουμε ποια είναι master και ποια slave, απλά δοκιμάζουμε στην τύχη. Αν κάνουμε λάθος, απλά δεν θα δούμε τίποτα στην οθόνη μας. Αν κάποια στιγμή θελήσουμε να απενεργοποιήσουμε το SLI, πηγαίνουμε στο Display Properties, στο tab της κάρτας μας, και επιλέγουμε "Disable SLI connection". Το σύστημα θα χρησιμοποιεί πλέον μόνο τη μία κάρτα.

Τέλος, ας μην ξεχνάμε ότι τα περισσότερα παιχνίδια, για να τρέξουν χρησιμοποιώντας τις 3D δυνατότητες της κάρτας μας, απαιτούν να έχουμε εγκαταστήσει το DirectX 5, ενώ μερικά (όπως τα Quake I & II) απαιτούν drivers που να υποστηρίζουν OpenGL. Συνήθως οι κατασκευάστριες εταιρίες βγάζουν συνεχώς καινούριους drivers, για αυτό καλό είναι να ελέγχουμε συχνά το site της εταιρίας. Τέλος, για τις κάρτες της 3Dfx πρέπει να έχουμε εγκαταστήσει και το Glide, αφού πολλά παιχνίδια χρησιμοποιούν αυτό αντί του Direct 3D.

Καλή τύχη με την εγκατάσταση της κάρτας σας και μη φοβάστε να πειραματιστείτε.

Επιμέλεια: Νίκος Κόκρας
kokni@eexi.gr

LINUX & INTERNET

Δικτυωθείτε χρησιμοποιώντας Linux!



Από την παρούσα, νέα στήλη του περιοδικού μας θα έχετε την ευκαιρία να ενημερώνεστε σε μηνιαία βάση για όλα όσα αφορούν σε ένα από τα δημοφιλέστερα λειτουργικά συστήματα της εποχής μας, το Linux. Πρώτο θέμα με το οποίο καταπιάνεται η στήλη είναι η σύνδεση στο Internet, κάτι που σίγουρα απασχολεί τους χρήστες που δεν είναι ακόμα εξοικειωμένοι με τις διαδικασίες που απαιτούνται για μια ομαλή και χωρίς προβλήματα ... δικτύωση!

Η σύνδεση με το Internet στο Linux δεν είναι τόσο απλή όσο σε άλλα λειτουργικά. Ο λόγος είναι ότι το PPP αντιμετωπίζεται ως ένα network interface (όπως πράγματι είναι) και όχι ως εικονίδιο πάνω στο desktop. Τα πράγματα γίνονται ακόμη δυσκολότερα όταν υπεισέρχεται ο παράγοντας "ασφάλεια". Μόνο ο root (και οι privileged χρήστες) έχει το δικαίωμα να διαχειρίζεται σειριακές θύρες και πρωτόκολλα επικοινωνίας όπως το PPP. Εκ πρώτης όψεως φαίνεται "χαζή" και άσκοπη μια τέτοια διαχείριση, ωστόσο είναι απαραίτητη σε πολυχρηστικά περιβάλλοντα γιατί διαφορετικά κάθε χρήστης θα μπορούσε μέσω telnet να αναστατώσει τα πάντα. Τέλος, επειδή τόσο το hardware για την επίτευξη σύνδεσης όσο και ο ίδιος ο τρόπος σύνδεσης διαφέρουν κάθε φορά, δεν είναι δυνατόν να υπάρξει ένα configuration έστω και για γενική χρήση. Σηκώστε λοιπόν τα μανίκια και διαλέξτε κάποιον από τους προτεινόμενους τρόπους.

ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ

Καταρχήν, θεωρούμε δεδομένο το ότι έχετε ένα πρόσφατο kernel (2.0.x) και τα ανάλογα modules για τη δεύτερη έκδοση του kernel. Ολες οι σύγχρονες διανομές βασίζονται στον 2.0.x πυρήνα και συνεπώς δεν θα πρέπει να έχετε πρόβλημα. Ομοίως, οι πυρήνες έρχονται ρυθμισμένοι με πλήρη υποστήριξη του PPP. Σε περίπτωση όμως που δείτε κάποιο μήνυμα "this kernel lacks PPP support", τότε θα πρέπει να ξαναφτιάξετε (recompile) τον πυρήνα καθώς και τα modules από τον πηγαίο κώδικα. Ο τρόπος με τον οποίο επιτυγχάνεται κάτι τέτοιο ξεφεύγει από το σκοπό αυτής της παρουσίασης, γι' αυτό σας παραπέμπουμε στο Linux Documentation Project (kernel-howto και modules-howto). Εκτός από την υποστήριξη από τον πυρήνα είναι απαραίτητο να είναι εγκατεστημένο στο σύστημά σας το πακέτο PPP. Ολες οι διανομές που γνωρίζουμε το εγκαθιστούν από default, εάν όμως δεν το βρείτε εγκαταστημένο, θα περιλαμβάνεται στο CD-ROM με κάποιο όνομα ppp-2.2.x.** (όπου **=i386.rpm, .deb, tar.gz ανάλογα με τη διανομή που έχετε επιλέξει). Αποφύγετε σε κάθε περίπτωση εκδόσεις του PPP προηγούμενες του 2.2.x και εν ανάγκη χρησιμοποιήστε το μόνο για να συνδεθείτε και να κατεβάσετε μια νεότερη έκδοση.

ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕΣΩ COMMAND LINE

Αφού λοιπόν έχει το σύστημά σας όλα τα απαραίτητα για τη σύνδεση, το μόνο που απομένει είναι το configuration. Το directory όπου υπάρχουν τα αρχεία για τη ρύθμιση του PPP είναι το /etc/ppp, ενώ πολλές πληροφορίες καθώς και templates θα βρείτε στο directory /usr/doc/ppp-* (*=version, π.χ. 2.2.5-1). Συνοπτικά το αρχείο options είναι το πρώτο που διαβάζει ο "δαίμονας" του PPP (pppd) και πρέπει να περιέχει τουλάχιστον τη σειριακή στην οποία είναι συνδεδεμένο το modem. Ενα παράδειγμα του options μαζί με τα υπόλοιπα αρχεία σάς δείχνουμε στο ειδικό ένθετο. Στο παράδειγμα αυτό έχουμε δημιουργήσει ένα γενικό αρχείο options και ένα δεύτερο υπό το όνομα options.isp1. Ως root με την εντολή "pppd-f/etc/ppp/options.isp1" θα ξεκινήσει η διαδικασία σύνδεσης, αφού ο pppd διαβάσει τις οδηγίες από το αρχείο που είναι ειδικά για τον ISP1. Μπορείτε να φτιάξετε ένα σετ αρχείων (options.isp2, init.isp2, chat.isp2) για κάποιον άλλο ISP τον οποίο θα επιλέγετε για τη σύνδεσή σας με την εντολή "pppd-f /etc/ppp/options.isp2". Για την επιτυχία της σύνδεσης πιθανώς θα πρέπει να δώσετε κάποια extra options (κοιτάξτε το αρχείο options.tmpl στο /usr/doc/ppp) και να αλλάξετε προφανώς κά-

REFERENCE BOX

Υπάρχει η συνήθεια να περιμένει κάποιος από το λειτουργικό (και τα προγράμματα) να τα κάνει όλα μόνα του, αυτόματα. Κάτι τέτοιο δεν ισχύει στο Linux, μάλιστα ακόμη και εάν ακολουθήσετε όλες τις οδηγίες, υπάρχει περίπτωση να αντιμετωπίσετε προβλήματα. Αυτά που ακολουθούν θα σας βοηθήσουν. Οι manpages είναι διαθέσιμες στη γραμμή εντολών, ενώ πολλά How To είναι στο /usr/doc, εάν φροντίσατε να εγκαταστήσετε τα πακέτα του "documentation".

MANPAGES
man pppd
man chat

LDP HOWTO
PPP-HOWTO
ISP-HOOKUP-HOWTO
Serial-HOWTO
NET-3-HOWTO
Networking Overview HOWTO

LDP GUIDES
Linux Network Administrators' Guide

Εάν ύστερα από αυτά, ακόμη δεν βρείτε λύση (αφού τα έχετε διαβάσει καλά), τότε δοκιμάστε να στείλετε ένα mail στη mailing list των Ελλήνων χρηστών Linux (http://www.argos.hol.gr/linux), περιγράφοντας το πρόβλημά σας και τις ενέργειες που κάνατε και δεν απέδωσαν.

ποιες παραμέτρους στο chat (π.χ. πολλοί ISPs αντί για login ζητούν username).

Αν όλα αυτά σας φαίνονται πολύπλοκα και θέλετε άλλο τρόπο για τη σύνδεση με το Internet από τη γραμμή εντολών, σας προτείνουμε το minicom. Πρόκειται για ένα πρόγραμμα που λειτουργεί ως τερματικό και μέσω αυτού μπορείτε επίσης να συνδεθείτε όχι μόνο με ISPs αλλά και με BBS ή άλλους υπολογιστές που δεν τρέχουν απαραίτητα PPP servers. Παρόμοιο πρόγραμμα είναι το dip. Αμφότερα είναι πολύ διαδεδομένα πακέτα και στη σπάνια περίπτωση που δεν θα υπάρχουν στο CD-ROM της διανομής σας, μπορείτε εύκολα να τα βρείτε στα μεγάλα linux FTP sites (ξεκινήστε από το ftp.ntua.gr/linux ή ftp://sunsite.unc.edu).

Σε κάθε περίπτωση μην ξεχάσετε να δημιουργήσετε ένα αρχείο /etc/resolv.conf, όπου θα δηλώσετε τους nameservers. Η υλοποίηση του PPP στο Linux δεν επιτρέπει την αποδοχή ενός "άγνωστου" κατά τα άλλα nameserver κατά τη διαδικασία της σύνδεσης (για προφανείς λόγους) όπως γίνεται με άλλα λειτουργικά. Για αρχή θα πρέπει να συνδέεστε μέσω του root account. Αργότερα, όταν αποκτήσετε εμπειρία, θα σας δοθεί η ευκαιρία να ρυθμίσετε ποιοι χρήστες θα μπορούν να "σηκώνουν" το PPP και ποιοι όχι. Επί τη ευκαιρία, υπενθυμίζουμε ότι το root account πρέπει να χρησιμοποιείται όσο το δυνατόν λιγότερο και πολύ προσεκτικά, καθώς ένα λάθος σας μπορεί να προκαλέσει σημαντική βλάβη στο σύστημα. Χρησιμοποιήστε για την καθημερινή εργασία σας ένα κανονικό (non-privileged) account.

ΣΥΝΔΕΣΗ ΑΠΟ ΤΑ X WINDOWS

Η σύνδεση όμως στο Internet μέσω της γραμμής εντολών συχνά αποδεικνύεται προβληματική. Εάν έχετε εγκαταστήσει το X Windows System και κατά συνέπεια διαθέτετε ένα γραφικό περιβάλλον στο Linux, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κάποιο από τα ειδικά γραφικά προγράμματα που διαχειρίζονται το PPP. Συνιστούμε ανεπιφύλακτα το XISP του Δ. Μπούρα (http://users.hol.gr/~dbouras). Πρόκειται για ένα εξαιρετικά ολοκληρωμένο πρόγραμμα που υποστηρίζει πολλαπλούς ISPs, ενώ έχει δυνατότητα να δημιουργεί στατιστικά στοιχεία των συνδέσεών σας (ώρες, κόστος). Έχουμε δει κατ' επανάληψη να λύνει το πρόβλημα της σύνδεσης που αντιμετωπίζουν οι νέοι χρήστες, αφού διαθέτει ένα ιδιαίτερα απλό και λειτουργικό interface, ενώ παράλληλα δίνει τη δυνατότητα εκτενούς ρύθμισης της σύνδεσης με κάποιον ISP. Στο πακέτο περιέχονται αναλυτικές οδηγίες εγκατάστασης και λογικά δεν θα αντιμετωπίσετε κανένα πρόβλημα, αν φροντίσετε πρώτα να τις διαβάσετε. Εάν φοβάστε το compile, μπορείτε αντί του πηγαίου κώδικα (source) να κατεβάσετε απευθείας το binary πακέτο, ενώ υπάρχουν ειδικές εκδόσεις για RedHat (*.rpm) και Debian (*.deb). Σημειώνεται ότι χρειάζεστε και ένα set βιβλιοθηκών (libraries) που ονομάζονται xforms. Αυτές πιθανότατα θα σας χρειαστούν και για άλλα GUI προγράμματα και καλό θα ήταν να είναι εγκαταστημένες στο σύστημά σας. Θα τις βρείτε και αυτές στο CD-ROM της εγκατάστασης, σε διαφορετική περίπτωση σε γνωστά FTP sites. Συμπληρωματικές οδηγίες χρήσης του XISP θα βρείτε επίσης στα URL: http://www.linux.gr/magaz/05/xisp.html και http://www.linux.gr/magaz/06/xisp2.html. Άλλα πακέτα, εξίσου καλά, είναι το EZppp και για όσους έχουν KDE το Kppp.

ΤΑ ΝΕΑ ΤΟΥ LINUX

GIMP

Κυκλοφόρησε η νέα έκδοση (1.01) του καλύτερου προγράμματος για επεξεργασία



ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ PPPD/CHAT

Ακολουθεί η δομή τεσσάρων αρχείων που διαβάζει ο daemon του PPP, για να επιτύχει μια σύνδεση με κάποιον ISP (στο παράδειγμά μας ISP1).

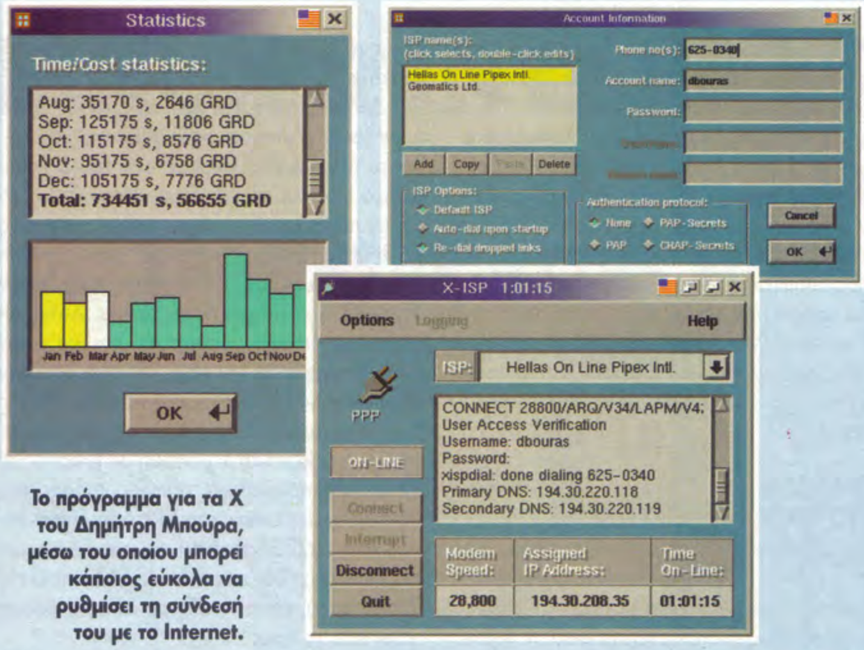
/etc/ppp/options
```
debug
/dev/ttySx
modem
115200
lock
```

/etc/ppp/options.isp1
```
debug
/dev/ttySx
modem
115200
lock
connect /etc/ppp/init.isp1
asyncmap 0
defaultroute
:
```

/etc/ppp/init.isp1
```
#!/bin/sh
/usr/sbin/chat -v -t 60 -f /etc/ppp/chat.isp1
```

/etc/ppp/chat.isp1
```
ABORT "NO CARRIER"
ABORT "BUSY"
"" AT&F\r
OK ATX3DTxxxxxxx\r
ogin: kokni\r
assword: 1234\r
```

Το /dev/ttySx αντιστοιχεί σε μια com. Έτσι, ttyS0=com1, ttyS1=com2, ttyS2=com3 και ttyS3=com4. Το string xxxxxxx αντιστοιχεί στον επιθυμητό τηλεφωνικό αριθμό κλήσης.



Το πρόγραμμα για τα X του Δημήτρη Μπούρα, μέσω του οποίου μπορεί κάποιος εύκολα να ρυθμίσει τη σύνδεσή του με το Internet.

γραφικών. Θα το βρείτε μαζί με πολλές χρήσιμες πληροφορίες στο www.gimp.org.

SuSe 5.3

Νέα έκδοση της διανομής της ευρωπαϊκής SuSE με kernel 2.0.35. Στα 4 CDs ενσωματώνει πλειάδα προγραμμάτων, ενώ μεταξύ άλλων περιλαμβάνονται το KDE v1.0 και GIMP v1.0.

Oracle

Η καλύτερη για πολλούς βάση δεδομένων τρέχει πλέον και σε Linux. Η Oracle ανακοίνωσε ότι αρχίζει την υποστήριξη των προϊόντων της και στην πλατφόρμα του πιγκουίνου.



Netscape

Κυκλοφόρησε η νέα stable έκδοση (4.07), λίγο μετά την κυκλοφορία της νέας development έκδοσης (4.5PR2). Όσοι νιώθουν παράτολμοι, μπορούν να δοκιμάσουν και τα snapshots της επερχόμενης 5ης έκδοσης από το mozilla.org.

2.0.36pre14

Ένα ακόμη patch στον stable πυρήνα του Linux. Τη στιγμή που διαβάζετε αυτές τις γραμμές πιθανόν να σας περιμένει ήδη ο 2.0.36final στο ftp.kernel.org και στα γνωστά mirrors ανά τον πλανήτη.



Linux Magaz

Το 8ο τεύχος του on-line περιοδικού της ελληνικής κοινότητας βγήκε από το πιεστήριο. Αντίτυπα μοιράζονται δωρεάν στο http://www.linux.gr/magaz, καθώς και σε άλλα ένοχα mirrors (http://linux.forthnet.gr/magaz, http://sunsite.ics.forth.gr/magaz και http://mk.aua.gr/magaz).

WEB PAGES

Αναμφίβολα ο καλύτερος φίλος στις δύσκολες στιγμές. Το Linux Documentation Project αποτελεί την οργανωμένη προσπάθεια της κοινότητας να δώσει σωστές και πλήρεις οδηγίες για ό,τι αφορά στο Linux.

Το URL είναι http://sunsite.unc.edu/LDP και τα ελληνικά mirrors είναι:
http://linux.forthnet.gr/LDP
http://pieria.forthnet.gr/LDP
http://linux.ichannel.gr/LDP
http://imia.cc.duth.gr/LDP
Read Those Fine Manuals, λοιπόν (RTFM).

ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΗΝ COMMAND LINE;

Η εντολή cp αντιστοιχεί στην copy του DOS. Η σύνταξή της έχει ως εξής:
cp [επιλογές] αρχείο1 αρχείο2 ή
cp [επιλογές] αρχείο(α) directory

Μερικές επιλογές είναι οι ακόλουθες:

-a (--archive) Διατήρηση των attributes των αρχείων κατά την αντιγραφή, εάν αυτό είναι δυνατόν. Είναι ισοδύναμη του συνδυασμού -dpr.

-b (--backup) Προστατεύει τα αρχεία στον προορισμό από πιθανό overwrite, δημιουργώντας αντίγραφα ασφαλείας.

-d (--no-dereference) Διατηρεί τους συμβολικούς δεσμούς, εάν είναι δυνατόν, και στα νέα αντίγραφα.

-f (--force) Διαγράφει τα αρχεία στον προορισμό, εάν συμπίπτουν (overwrite).

-i (--interactive) Ζητά επιβεβαίωση προτού διαγράψει (overwrite) ένα αρχείο στον προορισμό.

-l (--link) Δημιουργεί hard links αντί αντίγραφα αρχείων.

-s (--symbolic-link) Δημιουργεί symbolic (soft) links αντί αντιγράφων.

-p (--preserver) Διατηρεί κατά την αντιγραφή όλες τις πληροφορίες των αρχείων (owner, group, permissions, timestamps).

-u (--update) Αντιγράφει μόνο νεότερα αρχεία ή αρχεία που δεν υπάρχουν ήδη στο σημείο προορισμού.

-R (--recursive) Αντιγράφει directories μαζί με τα περιεχόμενά τους και τους τυχόν υποκαταλόγους.

-P (--parents) Στο σημείο προορισμού δημιουργεί εκτός από τα αντίγραφα αρχεία και όλη τη δομή του αρχικού parent directory.

Μερικά παραδείγματα:

cp -s /dirA/file1 /tmp/copy-of-file1

Αντί να αντιγράψει το αρχείο file1, δημιουργεί έναν συμβολικό δεσμό που παραπέμπει στο αρχικό αρχείο.

cp -df /tmp/* /home/kokni

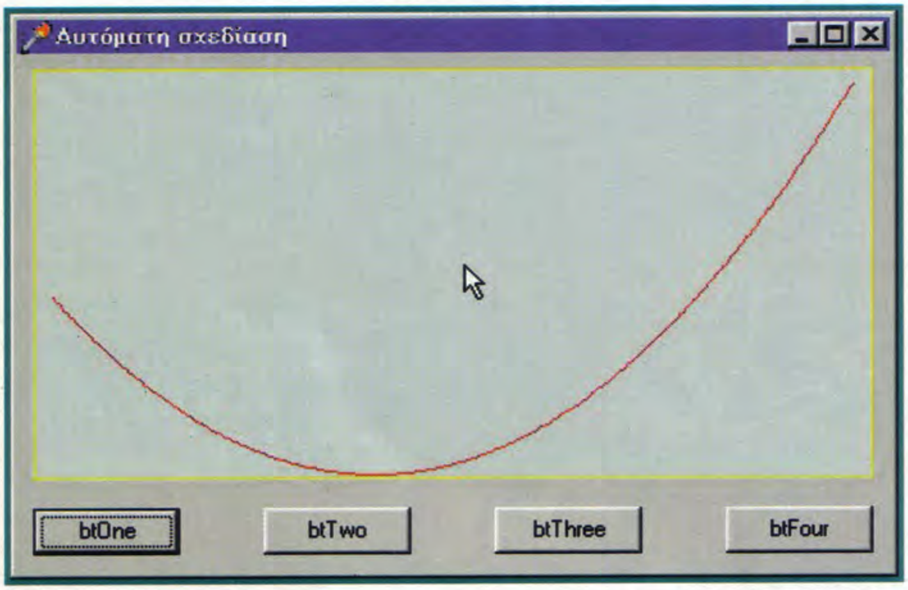
Αντιγράφει όλα τα αρχεία του directory/tmp στο /home/kokni, διατηρώντας τους τυχόν συμβολικούς δεσμούς (το αρχείο copy-of-file1 που παραπέμπει στο /dirA/ file1), ενώ παράλληλα κάνει overwrite όσα αρχεία έχουν το ίδιο όνομα.

cp -RP /home/kokni/* /var/tmp

Αντιγράφει όλα τα περιεχόμενα του καταλόγου /home/kokni μαζί με τυχόν υπο-directories που υπάρχουν κάτω από το /home/kokni, δημιουργώντας, εάν χρειάζεται, τα ενδιάμεσα directories. Τα αρχεία δηλαδή θα αντιγραφούν στο νέο directory /var/tmp/home/kokni. Ο συμβολικός δεσμός copy-of-file1 δεν θα αντιγραφεί γιατί δεν χρησιμοποιήσαμε την επιλογή -d (no-dereference).

ΜΑΘΗΜΑΤΑ DELPHI

Γραφικές παραστάσεις



Οι σύγχρονοι μικροεπεξεργαστές με τη δυνατότητα ταχύτατων υπολογισμών, οι οθόνες υψηλής ανάλυσης, οι κάρτες γραφικών με τα εκατομμύρια χρώματα, οι υπερσύγχρονες περιφερειακές συσκευές, ένα σταθερό λειτουργικό σύστημα με τεράστια βάση χρηστών, ένα δοκιμασμένο περιβάλλον προγραμματισμού RAD, όλα βρίσκονται στη διάθεσή μας για να τα αναπτύξουμε και να παρουσιάσουμε τις ιδέες μας.

του Στέλιου Καραμπίνη
eskarabi@compulink.gr

Ακολουθεί η περιγραφή μίας απλής μεθόδου με το Delphi 3 κάτω από Windows 95, προκειμένου να σχεδιάζονται στην οθόνη μας απλές γραμμές (γραφικές παραστάσεις), όλα τα σημεία των οποίων θα υπολογίζονται μαζικά με κάποιου είδους αυτοματισμό, τον οποίο επίσης θα δημιουργήσουμε.

Ανοίγουμε το Delphi και επιλέγουμε στο μενού File τη δημιουργία νέας εφαρμογής, New Application. Η εφαρμογή δημιουργείται στη βασική μορφή της, με έτοιμο εμπρός μας το κύριο παράθυρό της, Form1. Ας αλλάξουμε, με τον Object Inspector, την ιδιότητά του Caption σε "Αυτόματη σχεδίαση". Συνιστάται να σώζουμε κάθε τόσο την εργασία μας (Project).

ΟΙ ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΝΝΟΙΕΣ

Ας τοποθετήσουμε, στη συνέχεια, επάνω στη φόρμα ένα συστατικό PaintBox (θα το βρούμε στην καρτέλα System της Γραμμής Συστατικών) και από κάτω του τέσσερα πλήκτρα, από την καρτέλα Standard. Αλλάζουμε την ιδιότητα Name του PaintBox σε "pbX" και των πλήκτρων σε "btOne", "btTwo", "btThree", "btFour". Το συστατικό PaintBox εμφανίζεται στη φάση της σχεδίασης μόνο με το περίγραμμα, μία λεπτή διακοπτόμενη γραμμή, ενώ, όταν τρέχει η εφαρμογή, η γραμμή αυτή εξαφανίζεται. Θα το χρησιμοποιήσουμε για να σχεδιάσουμε μέσα του ό,τι θέλουμε - ας μη ξεχνάμε άλλωστε ότι περιέχει μία δική του ιδιότητα Canvas, του τύπου "Tcanvas", στην οποία έχουμε αναφερθεί παλαιότερα. Επιλέχθηκε να τοποθετηθούν στη φόρμα τέσσερα πλήκτρα, ώστε, δείχνοντας τη μεθοδολογία για το ένα ("btOne"), ο αναγνώστης να μπορεί να πειραματιστεί και με τα υπόλοιπα με παραπλήσιο τρόπο.

Ας επιχειρήσουμε μία στοιχειώδη ζωγραφική: Κάνουμε διπλό κλικ επάνω στο πλήκτρο btOne. Αμέσως παρουσιάζεται το παράθυρο επεξεργασίας κώδικα, με έτοιμο το χειριστή του συμβάντος OnClick του εν λόγω πλήκτρου, τον οποίο συμπληρώνουμε όπως ακολουθεί:

```
procedure TForm1.btOneClick(Sender:
  TObject);
begin
 pbX.Canvas.MoveTo( 0, 0);
 pbX.Canvas.LineTo( 30, 60);
end;
```

Μέσα στο χειριστή δίνουμε πρώτα την οδηγία να τοποθετηθεί η πένα σχεδίασης (παρέχεται από την ιδιότητα Canvas του pbX) στο σημείο "0, 0", δηλαδή στο άνω αριστερό άκρο του pbX. Η δεύτερη εντολή είναι να σχεδιαστεί μία γραμμή, από το τωρινό σημείο έως και το σημείο (30, 60). Το 30 είναι η απόσταση προς τα δεξιά σε pixels (σημεία οθόνης, εικονοστοιχεία), ενώ το 60 η απόσταση προς τα κάτω, με αρχή μέτρησης όχι αυτό το τελευταίο ή το προηγούμενο σημείο, αλλά πάντοτε το "0, 0". Προφανώς, αυτοί οι δύο αριθμοί που περιγράφουν τη θέση ενός σημείου θα πρέπει πάντοτε να δίνονται σε μορφή ακέραιου. (Τι θα πει "Μετατοπίσου μισό pixel κάτω!"...; Δεν βγαίνει νόημα.) Αν πατήσουμε τώρα το πλήκτρο <F9>, η εφαρμογή μεταγλωττίζεται και τρέχει. Κάνοντας κλικ στο btOne, εμφανίζεται μία λεπτή λοξή γραμμούλα κοντά στο άνω αριστερό άκρο της φόρμας. Οσες φορές επαναλάβουμε το κλικ, η γραμμή επανασχεδιάζεται. Ολα ωραία και καλά, λοιπόν. Να το πρώτο αυτόματο σχέδιό μας... - ή μήπως, για περισσότερη σιγουριά, να το ελέγξουμε άλλη μία φορά;

Προτού κλείσουμε την εφαρμογή, ας την ελαχιστοποιήσουμε: Μπορούμε να εμφανίσουμε το μενού επιλογής πιέζοντας τα πλήκτρα <Alt> και <κενό> (Spacebar) ταυτόχρονα. Τώρα ας την επαναφέρουμε. Παρατηρήστε ότι τα πλήκτρα φαίνονται, ενώ η γραμμή χάθηκε! Είναι μαγεία, δεν είναι;

Η ΑΠΟΣΦΑΛΜΑΤΩΣΗ

Η εξήγηση είναι η εξής: Τα οπτικά συστατικά που χρησιμοποιούμε είναι αρκετά "έξυπνα", ώστε να γνωρίζουν μόνα τους πώς να εμφανίζονται, όταν τους ζητηθεί. Το pbX, αντίθετα, δεν μπορεί να γνωρίζει τι έχει σχεδιαστεί εντός του, εκτός αν του το υποδείξουμε εμείς. Αυτό ακριβώς θα κάνουμε αμέσως τώρα: Το επιλέγουμε και -στον Object Inspector, στην καρτέλα Events- κάνουμε διπλό κλικ στο συμβάν OnPaint. Παρουσιάζεται τότε ο επεξεργαστής κώδικα με έτοιμο το χειριστή του συμβάντος αυτού, τον οποίο συμπληρώνουμε αντιγράφοντας τις δύο εντολές από τη διαδικασία "TForm1.btOneClick", δηλαδή όπως ακολουθεί:

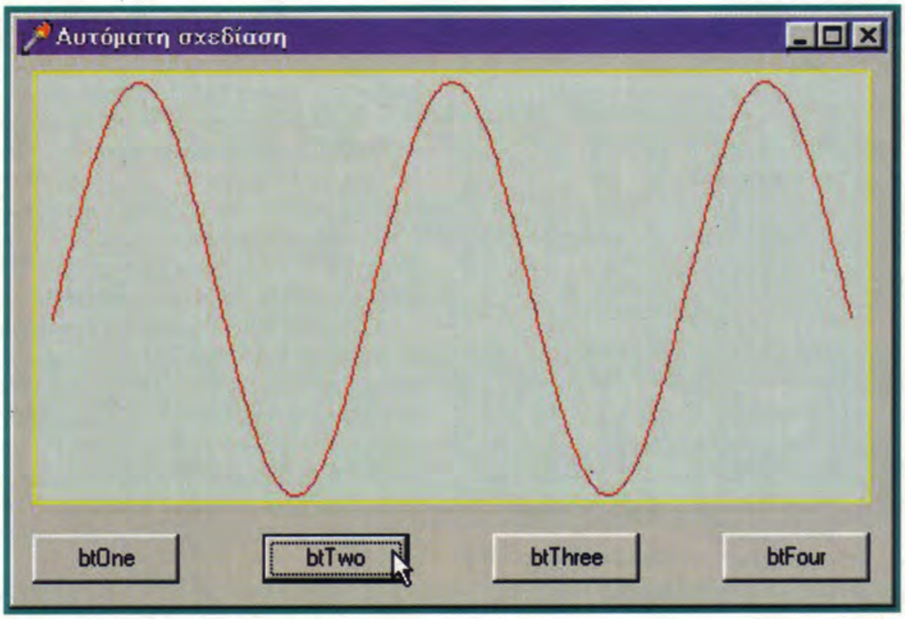
```
procedure TForm1.pbXPaint(Sender: TObject);
begin
 pbX.Canvas.MoveTo( 0, 0);
 pbX.Canvas.LineTo( 30, 60);
end;
```

Τώρα πια η διαδικασία "TForm1.btOneClick" δεν μας χρειάζεται. Μεταφερόμαστε μέσα της, διαγράφουμε τις δύο γραμμές που περιέχει και αποθηκεύουμε το αρχείο (πατώντας <Control> και <S>, ταυτόχρονα). Ο χειριστής εξαφανίζεται (αυτό είναι αληθινή μαγεία!) και εμείς συνεχίζουμε: Πατώντας το πλήκτρο <F9> η εφαρμογή φαίνεται να τρέχει χωρίς σφάλμα, πλέον. Συμπέρασμα: Οτιδήποτε θελήσουμε να σχεδιάζεται σε ένα PaintBox, θα πρέπει να το τοποθετούμε μέσα στο χειριστή του δικού του συμβάντος OnPaint.

Ας τροποποιήσουμε τώρα το χειριστή του συμβάντος OnCreate της φόρμας ως εξής:

```
procedure TForm1.FormCreate(Sender:
  TObject);
begin
 pbX.Color:= 14079435;
 pbX.Canvas.Pen.Color:= clRed;
 pbX_Wid:= pbX.Width- 20;
 pbX_Hei:= pbX.Height- 10;
end;
```

ώστε να ρυθμιστεί το χρώμα του υπόβαθρου του pbX σε κάτι διαφορετικό, για να διακρίνεται από τη φόρμα. Το χρώμα της πένας σχεδίασης ρυθμίζεται στη δεύτερη σειρά σε κόκκινο. Στις ακέραιες μεταβλητές pbx_Wid και pbX_Hei αποθηκεύουμε αντίστοιχα το πλάτος και ύψος του PaintBox, μειωμένα λίγο, ώστε η σχεδίαση να μην εκμεταλλευτεί ολόκληρη την επιφάνεια του pbX, αλλά να αφεθεί αριστερά και δεξιά μία κενή περιοχή (από 10 pixels), όπως και στο άνω και κάτω όριό του (από 5 pixels). Τις μεταβλητές αυτές δηλώνουμε αμέσως τώρα ως ιδιωτικές της φόρμας στον ορισμό της:



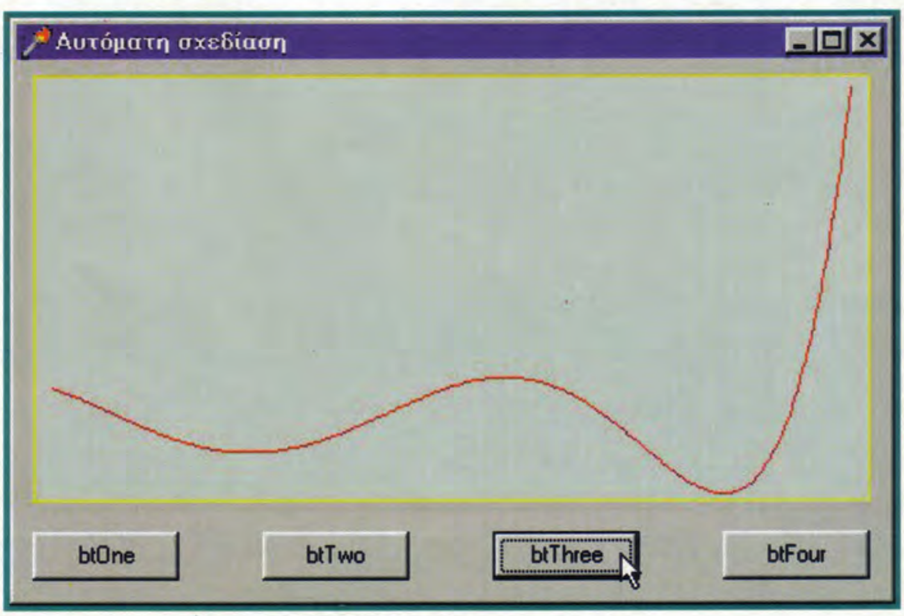
f=COS(x) με όρια από -8 έως +8.

```
TForm1 = class(TForm)
...
 private
  { Private declarations }
  pbX_Wid, pbX_Hei: integer;
...
end;
```

Στη συνέχεια, πιέζοντας το πλήκτρο <F9>, η εφαρμογή τρέχει και η γραμμή εμφανίζεται με το χρώμα που ζητήσαμε, ενώ το υπόβαθρο όχι. Ο λόγος είναι ότι πρέπει να το ζητήσουμε εμείς καλώντας τη σχετική μέθοδο του pbX.Canvas, κάτι που θα φανεί όταν συμπληρώσουμε κατάλληλα το χειριστή του OnPaint. Επίσης, παρατηρούμε ότι ο χειριστής αυτός καλείται αυτόματα ακόμα και την πρώτη φορά που θα παρουσιαστεί η κύρια φόρμα στην οθόνη! Είπαμε ότι θέλουμε να ελέγχουμε τι σχεδιάζεται έπειτα από πίεση του πλήκτρου, άρα θα πρέπει να βρεθεί τρόπος να καθοδηγούμε το χειριστή να ενεργοποιείται μόνο όταν το θέλουμε.

ΟΙ ΔΗΛΩΣΕΙΣ: ΤΙ ΘΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΕΙ

Προτού προχωρήσουμε με το ζήτημα αυτό, ας δούμε πώς μπορεί να δημιουργηθεί μία μέθοδος για αυτόματη παραγωγή τιμών για τα



f=(x- 1)*(x+ 2)*(x- 3)*(x+ 4)*(x- 5)*(x+ 6) με όρια από -2,5 έως +5,6.

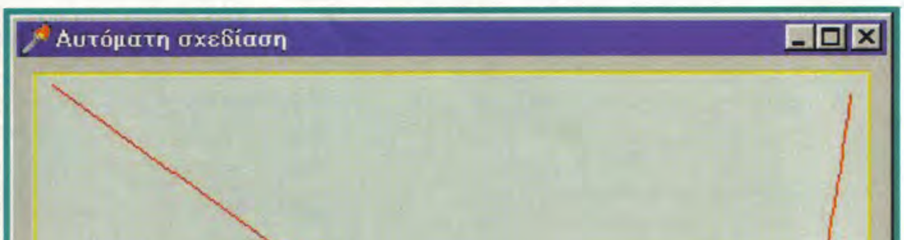
σημεία που θα σχεδιαστούν: Μεταφερόμαστε στον επεξεργαστή κώδικα, με το πλήκτρο <F12>, και τον τροποποιούμε ως εξής:

```
const
 ARRAY_LIMIT= 300;
type
 TCalcFunc= function( const n: integer):
   extended of object;

 TForm1 = class(TForm)
...
 private
  { Private declarations }
  pbX_Wid, pbX_Hei: integer;
  ptArray: array[ 0.. ARRAY_LIMIT] of integer;
  X_Low, x_High, X_Diff, minY, maxY:
   extended;
  procedure My_Paint( Sender: TObject);
  procedure Compute_Values( cf: TCalcFunc;
   const xL, xH: extended);
 public
  { Public declarations }
  function  Function_One( const n: integer):
   extended;
 end;
```

Η σταθερά ARRAY_LIMIT θα μας χρειαστεί στη συνέχεια. Ο τύπος TcalcFunc που δημιουργούμε περιγράφει μία συνάρτηση που θα δέχεται ως παράμετρο μία τιμή ακέραιου και θα επιστρέφει έναν δεκαδικό αριθμό υψηλής ακρίβειας (τύπου extended), ενώ ο ορισμός της θα πρέπει να περιέχεται σε κάποιο αντικείμενο ("... of object"), π.χ. σε μια φόρμα. Η μεταβλητή ptArray θα χρησιμοποιηθεί για να αποθηκευτούν μέσα της ακέραιοι αριθμοί, "1+ ARRAY_LIMIT" (στο παράδειγμά μας: 301) το πλήθος. Καθένας από αυτούς θα περιέχει το ύψος ενός σημείου, που θα σχεδιαστεί στο pbx, από το άνω όριο του ίδιου συστατικού. Οι ακόλουθες πέντε μεταβλητές, τύπου extended (αριθμός με δεκαδικά), θα χρησιμοποιηθούν ως εξής: Στις X_Low και X_High θα αποθηκεύονται το κάτω και άνω όριο αντίστοιχα της περιοχής των (δεκαδικών) αριθμών που θα χρησιμοποιήσουμε μέσα στην αυτόματη γεννήτρια των υψών. Στην X_Diff θα αποθηκεύεται η απόσταση των δυο ορίων, το εύρος της περιοχής των αριθμών. Στις minY και maxY θα τηρούνται η ελάχιστη και η μέγιστη τιμή των (δεκαδικών) τιμών που θα υπολογιστούν για τα ύψη των σημείων. Στις τιμές αυτές θα πρέπει να εφαρμόσουμε κάποια μορφή στρογγυλοποίησης και μετατροπής σε ακέραιο, ώστε να σχεδιαστούν στο pbx.

Η διαδικασία My_Paint θα αντικαταστήσει το χειριστή του OnPaint, ώστε η σχεδίαση να ελέγχεται πάντοτε από εμάς (και οι δύο ανήκουν σε κάποιο αντικείμενο, ενώ ο ορισμός τους είναι πανομοιότυπος, άρα η αντικατάσταση μπορεί στα σίγουρα να γίνει δυνατή). Η διαδικασία Compute_Values θα τροφοδοτείται με την ονομασία μίας συνάρτησης του τύπου "TcalcFunc" που μόλις δημιουργήσαμε και με δύο δεκαδικούς αριθμούς, το κάτω και άνω όριο της περιοχής αριθμών που θα τροφοδοτήσουν τη γεννήτρια υψών. Μέσα στη διαδικασία θα υπολογίζονται οι τιμές όλων των στοιχείων του πίνακα ptArray. Η συνάρτηση Function_One θα καλείται με παράμετρο έναν ακέραιο και θα επιστρέφει έναν δεκαδικό αριθμό. Αυτή θα είναι η γεννήτρια τιμών, που λίγο αργότερα θα συσχετιστεί με το πλήκτρο btOne.



f= exp(x)-(13800* x) με όρια από 0 έως 12.

Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΩΝ ΜΕΘΟΔΩΝ

Ας πληκτρολογήσουμε τώρα την πρώτη μέθοδο της φόρμας, στον κώδικα, όπως ακολουθεί:

```
procedure TForm1.My_Paint( Sender: TObject);
(****************************************)
var
 k: integer;
begin
 pbX.Canvas.Pen.Color:= clYellow;
 pbX.Canvas.Rectangle( 0, 0, pbX.Width,
   pbX.Height);
 pbX.Canvas.Pen.Color:= clRed;
 pbX.Canvas.MoveTo( 10, pbx_Hei- ptArray[
   0]+ 5);
 for k:= 1 to ARRAY_LIMIT do
  pbX.Canvas.LineTo( round( pbX_Wid * k /
   ARRAY_LIMIT)+ 10, pbx_Hei- ptArray[ k]+
   5);
end;
```

Εδώ ρυθμίζουμε πρώτα το χρώμα της πένας σχεδίασης σε κίτρινο και μετά καλούμε τη μέθοδο Rectangle, ώστε να σχεδιαστεί γύρω από το pbX ένα περίγραμμα, ενώ το εσωτερικό του να βαφεί με το χρώμα υποβάθρου του, το ίδιο χρώμα που ορίσαμε στο χειριστή του συμβάντος OnCreate της φόρμας. Στην τρίτη σειρά επαναφέρουμε το χρώμα της πένας σε κόκκινο.

Η επόμενη εντολή ("...MoveTo") μετακινεί τον (εσωτερικό) δείκτη σχεδίασης στη θέση 10 pixels δεξιά από το αριστερό όριο του pbX και "pbX_Hei - ptArray[0]+ 5" pixels χαμηλότερα του άνω ορίου του. Η τεχνική αυτή της αφαίρεσης μας βοηθά να δείξουμε σωστά τις τιμές υψών, δηλαδή οι μεγαλύτερες τιμές πιο ψηλά (και αντίστροφα), αφού η αρχή μέτρησης υψών του pbX είναι εκ κατασκευής καθορισμένη στο άνω όριό του. Εδώ χρησιμοποιήθηκε για το σημείο η τιμή του στοιχείου στη θέση "0" του πίνακα ptArray. Για τις υπόλοιπες τιμές του πίνακα, δηλαδή στις θέσεις από 1 έως και 300, χρησιμοποιούμε ένα βρόγχο με μετρητή την τοπική μεταβλητή "k". Μέσα του, με αντίστοιχο τρόπο, στρογγυλεύουμε στον πλησιέστερο ακέραιο αριθμό pixels την οριζόντια θέση του σημείου, ενώ με όμοιο με πιο πριν τρόπο υπολογίζουμε την κατακόρυφη θέση του. Μετά ενώνουμε το προηγούμενο σημείο με το παρόν με ένα ευθύγραμμο τμήμα. Ας σημειωθεί ότι έχει ληφθεί υπόψη και η δημιουργία κενής περιοχής σχεδίασης (οριζόντια: 10, κατακόρυφα: 5 pixels).

Για να ολοκληρώσουμε, ας μεταφερθούμε στον κώδικα, μέσα στον χειριστή του OnPaint του pbX, και ας διαγράψουμε τις δύο περιεχόμενες γραμμές μεταξύ των "begin" και "end;".

Με την αποθήκευση του αρχείου ο χειριστής θα διαγραφεί εντελώς.

Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ ΤΩΝ ΤΙΜΩΝ

Ας δημιουργήσουμε τώρα τη δεύτερη μέθοδο της φόρμας, πληκτρολογώντας τα παρακάτω:

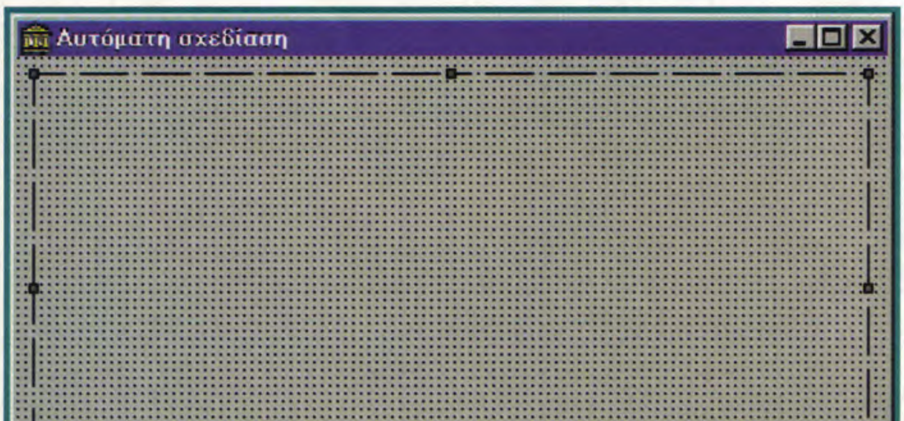
```
procedure TForm1.Compute_Values( cf:
  TCalcFunc; const xL, xH: extended);
(*********************************** ****)
var
 i: integer;
 d, de: extended;
begin
 pbX.OnPaint:= nil;
 X_Low:= xL;
 x_High:= xH;
 X_Diff:= X_High- X_Low;
 minY:= 1e300;
 maxY:= -1e300;
 for i:= 0 to ARRAY_LIMIT do begin
  d:= cf( i);
  if( minY > d) then
   minY:= d;
  if( maxY < d) then
   maxY:= d;
 end;
 de:=( maxY- minY) / pbX_Hei;
 for i:= 0 to ARRAY_LIMIT do begin
  d:= cf( i);
  ptArray[ i]:= round(( d - minY)/ de);
 end;
 pbX.OnPaint:= My_Paint;
 pbX.Repaint;
end;
```

Η πρώτη εντολή καθοδηγεί το pbX να μη χρησιμοποιεί κανένα χειριστή για το συμβάν OnPaint. Κατόπιν ρυθμίζονται το κάτω και το άνω όριο καθώς και το εύρος (X_Low, X_High, X_Diff) της περιοχής τιμών σύμφωνα με τις παραμέτρους (xL, xH), δίνονται αρχικές τιμές στα minY και maxY, ενώ με την επόμενη ομάδα εντολών υπολογίζεται 301 φορές μία δεκαδική τιμή που αποθηκεύεται στη μεταβλητή "d", κάθε φορά καλώντας την οριζόμενη από την παράμετρο "cf" συνάρτηση, ώστε μετά την τελευταία επανάληψη, να έχουν υπολογιστεί οι τελικές τιμές για τις μεταβλητές minY και maxY.

Αμέσως μετά, στη μεταβλητή "de" αποθηκεύεται ως δεκαδικός το πηλίκο της διαίρεσης του δεκαδικού αριθμού που περιγράφει η διαφορά "maxY - minY" με τον ακέραιο pbX_Hei. Αυτή θα είναι η "κλίμακα" σμίκρυνσης ή μεγέθυνσης των δεκαδικών τιμών που επιστρέφει η γεννήτρια, ώστε να "χαρτογραφηθεί" σωστά σε ακέραια pixels του pbX.

Ακολουθεί άλλη μία ομάδα εντολών με το μετρητή "i", ώστε για κάθε τιμή του να επιστρέφεται μία δεκαδική τιμή, να αποθηκεύεται στη μεταβλητή "d", στη συνέχεια να ελαττώνεται κατάλληλα, μετά να διαιρείται με την κλίμακα (de) και, αφού στρογγυλευτεί στον πλησιέστερο ακέραιο ["round(...)"], να αποθηκευτεί στην κατάλληλη θέση μέσα στον πίνακα ptArray.

Εχοντας καλύψει όλες τις τιμές του πίνακα, με την ακόλουθη εντολή ρυθμίζουμε ως χειριστή του συμβάντος OnPaint του pbX τη (δική μας) διαδικασία "My_Paint". Η τελευταία σειρά ("pbX.Repaint") εξαναγκάζει το pbX να καλέσει αμέσως το χειριστή αυτόν.



Ενδεικτική τοποθέτηση των οπτικών συστατικών στη φόρμα.

Η "ΓΕΝΝΗΤΡΙΑ" ΤΙΜΩΝ

Η τρίτη και τελευταία μέθοδος έχει ως εξής:

```
function TForm1.Function_One( const n:
  integer): extended;
(****************************************
  ****************)
var
 x: extended;
begin
 x:=( X_Diff * n / ARRAY_LIMIT)+ x_Low;
 Result:=( x- 3.56)*( x+ 7.26);
end;
```

Εδώ χρησιμοποιούμε την τοπική μεταβλητή "x" για να βρεθεί η ακριβής δεκαδική τιμή που θα χρησιμοποιηθεί παρακάτω. Το αποτέλεσμα (Result) της "γεννήτριας" είναι το γινόμενο που περιγράφεται στη δεύτερη σειρά. Αν σας θυμίζει εξίσωση β' βαθμού που διδάσκεται στη μέση εκπαίδευση έχετε απόλυτο δίκιο.

Ας επιλέξουμε τώρα το πλήκτρο btOne της φόρμας. Επειτα από διπλό κλικ επάνω του θα παρουσιαστεί ο επεξεργαστής κώδικα, τοποθετημένος στο χειριστή OnClick του πλήκτρου αυτού. Ας πληκτρολογήσουμε και μία τελευταία γραμμή:

```
procedure TForm1.btOneClick(Sender:
  TObject);
begin
 Compute_Values( Function_One, -40.6,
  +55.74);
end;
```

ώστε, όταν πατηθεί το πλήκτρο, το σύστημα να πάρει "μπρος"!

Είμαστε έτοιμοι για τις τελικές παρατηρήσεις: Στη διαδικασία Compute_Values η διαίρεση "d/de" θα πρέπει να ελεγχθεί κατάλληλα για να αποφευχθεί διαίρεση με το μηδέν ή υπερχείλιση αριθμού. Επίσης, δεν ελέγξαμε αν ισχύει "xL < xH", στους αριθμούς που τροφοδοτήθηκαν από την btOneClick. Ακόμα, ίσως χρειαστεί να σχεδιαστούν οι άξονες μηδενικών τιμών για καλύτερη εποπτεία. Υπάρχουν και άλλες βελτιώσεις τις οποίες μπορούμε να ενσωματώσουμε. Η κύρια δυνατότητα όμως της εφαρμογής είναι ότι, αν θελήσουμε να σχεδιαστεί η γραφική παράσταση άλλης εξίσωσης, αρκεί να αλλάξουμε κατάλληλα μέσα στη Function_One τη γραμμή "Result:= . . .", καθώς και τα όρια υπολογισμού μέσα στην btOneClick. Εναλλακτικά, μπορούμε να δημιουργήσουμε μία παρόμοια π.χ. "Function_Two", που θα καλείται από το πλήκτρο btTwo, btThree ή btFour.

PC



Για να είστε πολύ μέσα στο μπάσκετ
Τρίποντο
Από το 1988 φέρνει κοντά σας όλα τα γεγονότα του ελληνικού και του διεθνούς μπάσκετ
EURO LEAGUE
FIBA
FIBA WORLDBASKET HELLAS 1998
ATHENS
A1
A.E.K
ΓΕΝΙΚΗ ΤΡΑΠΕΖΑ
1998 NBA PLAYOFFS
FIBA
stars
DREAM TEAM
το περιοδικό του μπάσκετ κάθε Τρίτη στα περίπτερα

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

ΑΠΟ ΤΑ ΚΕΡΙΑ ΣΤΙΣ... ΛΑΜΠΕΣ!

Αγαπητό "PC Master", Δεν θα αρχίσω ως εισαγωγή τις κολακείες, γιατί και μόνο το γεγονός ότι σου γράφω, σημαίνει ότι αγοράζω το περιοδικό αυτό τακτικά και μάλιστα σας πληροφορώ ότι μου αρέσει πολύ.

Είμαι 23 χρονών, αγοράζω το "PC Master" από το πρώτο τεύχος και είμαι στο πτυχίο στο τμήμα Η/Υ Συστημάτων του Τ.Ε.Ι. Πειραιά. Παλιά είχα έναν SPECTRUM 48 (ναι, εκείνον με τις γομολάστιχες για πλήκτρα), μετά έναν AMSTRAD 1512 (XT υπολογιστή με δύο floppy και χωρίς σκληρό), αργότερα έναν 486/66 (έβγαλα όλη τη σχολή) και σκέφτομαι να αγοράσω (μέχρι να διαβάσετε το γράμμα μάλλον θα το έχω ήδη κάνει) έναν Pentium II στα 333MHz. Γιατί τα γράφω όλα αυτά; Μα γιατί θέλω να πω τη γνώμη μου και εγώ για τη διαμάχη WIN95/98-DOS που έχει ξεσπάσει και θέλω να δείξω ότι έχω κάποια σχετική πείρα στο χώρο των home υπολογιστών και ιδίως των PCs. Ιδιαίτερα εξοργίστηκα (ναι, εξοργίστηκα) με το γράμμα του Πέτρου "Nigel Mansell" (μα κανείς δεν έχει τη δύναμη να καταγγείλει κάτι επώνυμα και κρύβεται πίσω από ψευδώνυμα;). Ο τύπος αυτός υποστηρίζει λοιπόν ότι είναι "μαγκιά" να εμμένει στο DOS και να μη βάζει τα WIN95. Προφανώς πρόκειται για κάποιον που δεν κάνει τίποτε άλλο από το να παίζει παιχνίδια, γιατί αν καθόταν να γράψει καμιά εργασία στο PC του θα έβλεπε ότι κάτι τέτοιο θα του έπαιρνε στο DOS 10 χρόνια για μιας ώρας δουλειά στα Windows. Κι εγώ πού και πού "βγαίνω" στο DOS για να κάνω καμιά δουλειά, αλλά προτιμώ σαφώς το Word 95 από το Volkswriter (για τους παλιούς που θυμούνται). Τώρα αν στέκει ως επιχείρημα το ότι του φαίνεται "μαγκιά" το να βάζει παραμέτρους σε μια εντολή, ενώ το να βλέπει τους φακέλους να τσαλακώνονται και να πετιούνται του φαίνεται "χλεχλέδικο", τι να πω; Προφανώς δεν γίνεται η ίδια δουλειά! Καλά, μείνε εσύ στα κεριά σου (παρομοίωση δική του) και άσε εμάς τους υπόλοιπους να κάνουμε την επιλογή μας με λάμπες φθορίου! Οσον αφορά στα περίφημα κολλήματα των Windows, δεν νομίζω ότι το DOS δεν κολλάει. Εχω δει άπειρα μηνύματα αντίστοιχα με τα GPF των Windows. Μιλάω για τα περίφημα μηνύματα λαθών για παραβίαση χώρου μνήμης σε εντελώς ανύποπτο χρόνο και για μηνύματα του τύπου "εγώ για να τρέξω θέλω EMS και 619KB conventional και εσύ κόψε το λαιμό σου να τα βρεις", ενώ έχεις 64MB μνήμης (άντε να εξηγήσεις σε έναν καινούριο χρήστη τι είναι το CONFIG.SYS και το AUTOEXEC.BAT και γιατί, ενώ έχει άπειρη μνήμη, δεν του τρέχει το παιχνιδάκι). Είπαμε, καλό και άγιο το DOS, αλλά μην το παρακάνουμε κιόλας.

Τέλος, θα ήθελα να αναφερθώ σε ένα γράμμα που αφορούσε σε χρονοχρέωση στα τηλέφωνα αλλά και στην απάντηση σε αυτό. Πρώτον, ψηφιακά πρέπει να γίνουν όλα τα τηλέφωνα. Δεν μπορούμε να μείνουμε στα παλαιού τύπου τηλεφωνικά κέντρα (με ό,τι συνεπάγεται αυτό, όπως ακούσιες τηλεδιασκέψεις τριών τηλεφώνων και άλλα ευτράπελα) μόνο και μόνο επειδή είναι φθηνότερα. Ας μείνουμε στα κεριά (πάλι!) και στις ασπρόμαυρες τηλεοράσεις, στο κάτω-κάτω πιο φθηνές λύσεις είναι! Δεύτερον, όσον αφορά στην απάντηση ότι ο ΟΤΕ αντιμετωπίζει τους χρήστες Internet ως ίσους με κάθε κουτσομπόλα που μιλά 2 ώρες άσκοπα, υπάρχει και ο χρήστης που "μιλάει" 2 ώρες εξίσου άσκοπα στα IRC rooms και κατεβάζει εικόνες "επιμορφωτικού" περιεχομένου (όποιος κατάλαβε κατάλαβε). Δυστυχώς δεν έχουμε φτάσει στο επίπεδο των ΗΠΑ (με τα δωρεάν αστικά), αλλά δεν είμαστε και οι μόνοι. Κάποτε θα γίνει και αυτό, πρώτα πρέπει να περάσουμε από άλλα επίπεδα.

Φυσικά και δεν ελπίζω σε δημοσίευση του γράμματός μου, κυρίως εξαιτίας μεγέθους, αλλά και εξαιτίας αντίθετης γνώμης με τη γραμμή που ακολουθείται στις στήλες "Αλληλογραφία" και "Μεταξύ μας" (η γνωστή λαϊκίστικη γραμμή που είναι και της μόδας). Αλλά πιστεύω ότι και που κατάφερα έναν να το διαβάσει είναι κάποια επιτυχία. Πάντως, σας εύχομαι το καλύτερο για τη συνέχεια.

Αιμίλιος Μπάγιας
Σπουδαστής Η/Υ Συστημάτων - Τ.Ε.Ι. Πειραιά





Φίλε Αιμίλιε,
Οπως βλέπεις, οι εκτιμήσεις σου περί της μη δημοσίευσης της επιστολής σου δεν υπήρξαν απόλυτα ορθές. Σχετικά με αυτά που γράφεις για τον ΟΤΕ, θα μας επιτρέψεις να παρατηρήσουμε πως, για να φτάσει ένας χρήστης στο επίπεδο να μπαίνει στα IRC rooms ή να κατεβάζει έστω και εικόνες του περιεχομένου που υπαινίσσεσαι, έχει ήδη αποκτήσει κάποια υπολογιστική και Internet-ική παιδεία και, συνεπώς, σε καμία περίπτωση δεν μπορεί να συγκριθεί επί ίσοις όροις με τον καθένα που απλώς σηκώνει το ακουστικό του τηλεφώνου και... όποιον πάρει ο χάρος!

Επίσης, θα ήθελα να ξέρεις πως στο "PC Master" δεν έχουμε κανένα πρόβλημα με την τεχνολογία (άσε που χωρίς αυτήν προφανώς θα κάναμε άλλη δουλειά από το να βγάζουμε περιοδικό Πληροφορικής) και, συνεπώς, δεν θα είχαμε καμιά αντίρρηση να γίνουν όλα τα κέντρα ψηφιακά και να μπορούμε να απολαμβάνουμε όμορφες και χρήσιμες υπηρεσίες με το πάτημα μερικών κουμπιών της συσκευής μας. Οχι όμως με το μονοπώλιο του Οργανισμού Ταλαιπωρίας Ελλήνων. Απλά πράγματα και ξεκάθαρα.

Τέλος, επειδή ο λαϊκισμός είναι μια έννοια την οποία κάθε Ελληνας αντιλαμβάνεται διαφορετικά, δώσε μας τη δική σου ερμηνεία του όρου, για να συζητήσουμε για τις στήλες που αναφέρεις και τη "γραμμή" τους. Πάντως, χαιρόμαστε που κανείς ακόμα δεν μας έχει πει ελιτιστές.

MISCELLANEOUS

Αγαπητό "PC Master",
Σκοπός αυτού του γράμματος εκτός από τα σχόλια είναι να απαντήσω σε ορισμένους αναγνώστες σου και να σχολιάσω το μάθημα της Πληροφορικής στα σχολεία.

Πρώτα απ' όλα συγχαρητήρια για την πλούσια ύλη του περιοδικού και την έκδοση "PC Games" που ήταν καταπληκτική! Τα σχόλια τα έχω σημειώσει και στο ερωτηματολόγιο. Οσο για τον "Nigel Mansell" έχω να του πω πως ούτε εγώ συμπαθώ τον Gates, ο οποίος όλο και κάτι βρίσκει να μας πλασάρει, αλλά αναγκάστηκα να βάλω τα Windows 98 μόνο και μόνο για να παίζω κάτι παιχνίδια.

Επίσης, τι Πληροφορική είναι αυτή που κάνουμε στο σχολείο (δεν ξέρω αλλού, αλλά στο σχολείο μας έχουμε έναν Pentium 133 όλον και όλον και οι άλλοι χαζεύουμε στους 8086); Υστερα σου λένε ότι μαθαίνεις την τεχνολογία.
Jim

ΥΓ.: Ελπίζω σε δημοσίευση και, αν όχι όλη, τμηματική.
ΥΓ. 2: Γιατί κάνατε τη βλακεία να βάλετε το CD σε πλαστική θήκη;
ΥΓ. 3: Βάλτε + 1 ψήφο για την τηλεοπτική εκπομπή.
ΥΓ. 4: Ορισμένοι κωδικοί για το Grand Theft Auto: itsgallus: πρόσβαση σε πίστες - itsantrum: άπειρες ζωές - itcouldbeyou: 999999999 πόντοι!
Οι κωδικοί μπαίνουν αντί για όνομα.
ΥΓ. 5: Top 3: FIFA 98, Betrayal in Antara, Theme Hospital
Σας παρακαλώ, ξαναβάλτε σε ένα CD το Betrayal at Krondor.

Αγαπητέ Jim,
Σε ευχαριστούμε θερμά για τα καλά σου λόγια. Εχουμε αναφερθεί και από τη στήλη "PC Expert" στο μείζον πρόβλημα της υπολογιστικής υποδομής στα ελληνικά σχολεία και βέβαια θα επανέλθουμε. Περιμένουμε κι από άλλους αναγνώστες να μας γράψουν τις εμπειρίες τους σχετικά με αυτό το θέμα.

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ ΝΑΙ, ΑΛΛΑ... ΠΟΤΕ;

Εν Αθήναις 20/9/98
Φίλτατο "PC Master",
Καταρχήν, συγχαρητήρια για τις αξιόποινες εεμμ... αξιέπαινες αλλαγές. Δηλώνω κάτοχος ενός Pentium 200 MMX με 32MB SDRAM, κάρτα οθόνης Creative Labs exxtreme με 4MB, σκληρό 420MB και CD-ROM SONY 4x!

Θα ήθελα να θίξω κάποια θέματα που από καιρό έχω παρατηρήσει πως αποτελούν σημείο σύγκρουσης και άδικης "αιματοχυσίας" στη στήλη σας (!).

Οπως βλέπετε ο υπολογιστής μου αποτελεί ένα μείγμα γενεών και χαρακτηριστικών. Μέχρι τον Ιούνιο προσπαθούσα να ανταποκριθώ στις υπολογιστικές απαιτήσεις των σύγχρονων software houses, όμως από τότε που έκανα την αναβάθμιση πιστεύω πως τα κατάφερα. Το μικρόβιο του υπολογιστή το κόλλησα μόνος μου από ηλικία αρκετά μικρή. Διαβάζοντας αρκετά βιβλία και περιοδικά, ελληνικά και ξένα, έμαθα πως ο καιρός της αναβάθμισης έρχεται μόνο όταν ο υπολογιστής δεν δύναται να ανταποκριθεί στις απαιτήσεις του χρήστη. Το παλιό μου σύστημα ήταν ένας Cyrix 486 με 8MB RAM, τον ίδιο σκληρό και CD-ROM. Οσο και αν κάποιοι δεν το πιστεύουν, μέχρι τον Ιούνιο που μας πέρασε έτρεχα EF-2000 και πολλά άλλα όμορφα παιχνιδάκια, με απαιτήσεις πολύ ανώτερες σε ταχύτητες ικανοποιητικές. Θα με ρωτήσετε όμως γιατί έκανα αναβάθμιση και εγώ θα σας απαντήσω... καιρός δεν ήταν; Το μήνυμα λοιπόν που θέλω να περάσω είναι ότι ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΑΝΟΥΜΕ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ ΜΟΝΟ ΟΤΑΝ ΘΕΛΟΥΜΕ ΠΡΑΓΜΑΤΙ ΚΑΤΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ και όχι όταν το PC του Γιωργάκη, για παράδειγμα, είναι μιας κλάσης ανώτερο από το δικό μας.

Οσον αφορά στις ολικές εξοντώσεις που γίνονται μεταξύ των οπαδών και μη του Μπίλι Πόρτες (Bill Gates) θα ήθελα να συστήσω ψυχραιμία.
Ο ταπεινός μοναχόντας...
Θοδωρής

PS. 1: Ted or Dead!
PS. 2: Hello, world!
PS. 3: See you all in Grand Prix 3!

Φίλε Θοδωρή,
Θα συμφωνήσουμε μαζί σου στα περί αναβαθμίσεων. Πράγματι, παρατηρείται συχνά το φαινόμενο χρηστών που αγοράζουν καινούρια motherboard, επεξεργαστή, κάρτα γραφικών και δεν συμμαζεύεται όχι επειδή όντως τα έχουν ανάγκη, αλλά γιατί ο φίλος ή ο συμμαθητής τα απέκτησαν πρώτοι και άρχισαν να "πουλάνε φιγούρα". Δυστυχώς, ο χειρότερος εχθρός της σωστής εξέλιξης και πορείας ενός χώρου όπως η Πληροφορική είναι ο μη συνειδητοποιημένος καταναλωτής. Μην αισθάνεσαι λοιπόν... μοναχόντας, σε διαβεβαιώνουμε πως είναι πολλοί αυτοί που συμπαρατάσσονται μαζί σου!

ΚΑΙ ΜΟΥΣΙΚΟΣ ΚΑΙ GAMER

Γεια σας,
Ονομάζομαι Κωνσταντίνος Μουσικός και σας γράφω για να εκφράσω τα συγχαρητήριά μου για το "PC Games", την ετήσια έκδοση που πρόσφατα εκδώσατε. Αυτή η έκδοση τα είχε όλα. Πιστεύω πως το περιοδικό αυτό δεν παίρνει βελτίωση. Θα περιμένω με αγωνία το επόμενο τεύχος. Ελπίζω όμως από εδώ και πέρα το "PC Games" να εκδίδεται πιο συχνά από μία φορά το χρόνο. Αν και δεν έχω όλα τα παιχνίδια που περιλαμβάνει αυτό το τεύχος, με βοήθησε να τερματίσω το Blade Runner και για αυτό σας είμαι ευγνώμων. Ελπίζω να λάβουν τα συγχαρητήριά μου και οι άνθρωποι που κάθισαν να τερματίσουν αυτά τα παιχνίδια. Επίσης, δεν θα χάσω την ευκαιρία να σας συγχαρώ για το φοβερό "PC Master".
Συνεχίστε με αυτόν το ρυθμό.
Σας ευχαριστώ

Φίλε Κωνσταντίνε,
Γράμματα όπως το δικό σου όχι μόνο μας συγκινούν, αλλά μας δίνουν συνάμα το κουράγιο και τη δύναμη που χρειαζόμαστε για να συνεχίσουμε ακάθεκτοι την πορεία μας. Οσο για τη συχνότητα έκδοσης του "PC Games", εξαρτάται πάνω από όλα από τη δική σας ανταπόκριση, που πάντοτε έχει για εμάς καθοριστική σημασία.

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

LOW-REQ SOFTWARE

Αγαπητό "PC Master",
Σου γράφω με αφορμή το γράμμα του Ν.Γ. Κοντού στο τεύχος 94 για να πω κάποια σημαντικά πραγματάκια σε όλους όσοι θέλουν να κάνουν κάτι για τις απαιτήσεις του software. Ενα προηγούμενο γράμμα που σου είχα στείλει ήταν πολύ μεγάλο για να δημοσιευτεί, αλλά τώρα θα προσπαθήσω να μη μακρηγορήσω για να δημοσιεύσεις αυτά τα σημαντικά πράγματα που θέλω να πω.

Εγραφε ο Κάριος (Μάριος Καραγιάννης) στο PC EXPERT του τεύχους 96 σχετικά με τον προγραμματισμό: "Για μια ακόμη φορά άνοιξα τον υπολογιστή μου... έπαιξα FIFA 98... Internet... κ.λπ... Αυτό ήταν η Πληροφορική; Παιχνίδια για μένα πριν από μένα;"

Γιατί δεν καθόμαστε εμείς στη θέση των προγραμματιστών να δοκιμάσουμε να φτιάξουμε ως ομάδα ένα πρόγραμμα ή ένα παιχνίδι με χαμηλές απαιτήσεις αλλά ταυτόχρονα με καλά τεχνικά χαρακτηριστικά; Σκεφτείτε το λίγο. Αν κάνουμε κάτι σωστά και το δώσουμε είτε ως freeware είτε στην αγορά, λέγοντας το σκοπό για τον οποίο δουλέψαμε τόσο καλά και το φτιάξαμε τόσο γρήγορο, ακόμα και σε παλιούς υπολογιστές, τότε ίσως έτσι δημιουργήσουμε ένα καινούριο είδος software, έστω low-requirements software (λέμε τώρα), με φανατικούς οπαδούς. [Πώς λέμε freeware ή το νέο GNU software (LINUX!);]. Και ύστερα θα αρχίσουν να ξεπροβάλλουν προγράμματα που θα ακολουθούν τη δική μας τακτική, ίσως όχι από εταιρίες αλλά από χομπίστες που θα σέβονται την αξία του μελλοντικού low-req!!!

Εγώ το είχα από καιρό στο μυαλό μου και θα ήθελα να ασχοληθώ με αυτό το θέμα, παρ' όλο που αυτήν τη στιγμή το μόνο που ξέρω είναι Q-Basic! Θέλει βέβαια πολύ καλό προγραμματισμό σε γρήγορες γλώσσες όπως η C++ ή η Assembly. Προτείνω να κάνουμε ένα club κατά των απαιτήσεων και της προσβολής του home computing και μία από τις δραστηριότητές μας να είναι και αυτό που είπα παραπάνω, ο προγραμματισμός. Μπορούμε άλλωστε να βρούμε και κάποια άτομα που ξέρουν πολλά, ώστε να δουλέψουν πάνω σε αυτό. Σκεφτείτε το λίγο.

Φιλικά,
Μιχάλης Κάργας

ΥΓ. 1: Με το γράμμα του Ν.Γ. Κοντού φαινόταν ότι κάτι πρόκειται να γίνει και θα ήταν κρίμα να χαθεί η ευκαιρία.

ΥΓ. 2: Θα ήθελα και εγώ να συμμετάσχω σε αυτό το club. Είμαι και εγώ από τη Θεσσαλονίκη. Μπορείτε να επικοινωνήσετε στο τηλ./fax: (031) 317 337.

ΥΓ. 3: Φυσικά μπορείτε να ιδρύσετε και άλλους τέτοιους συνδέσμους και σε άλλες πόλεις και να έχουμε διασυνδέσεις.

ΥΓ. 4: Αν και φανατικός gamer θα έλεγα ότι πρέπει να αφήσουμε και λίγο τα παιχνίδια και να ασχοληθούμε με τον προγραμματισμό. Εκεί φαίνεται η μαγεία των υπολογιστών και συμφωνώ με αυτά που είχε πει ο Κάριος στο πολύ ωραίο άρθρο του στο PC EXPERT. Αλλωστε, αν αφιερώναμε έστω και μια ώρα την ημέρα από τις ώρες που ασχολούμαστε με τα games στον προγραμματισμό, θα ήμαστε όλοι αστέρια.

ΥΓ. 5: Ελπίζω κάτι να βγει από όλη αυτήν την ιστορία.

▼ Φίλε Μιχάλη,
Αν φτιάξετε τελικά αυτό το club, εμείς θα είμαστε μαζί σας (ευχαρίστως να συμπεριλάβουμε και δείγματα της δουλειάς σας στο συ-

νοδευτικό CD-ROM του περιοδικού). Προσέξτε μόνο να μη συγχύσετε την απλότητα με την προχειρότητα και είμαι σίγουρος πως σε λίγο καιρό όλοι θα μιλάμε για τα low-reqware programs και games της ομάδας σας!

ΑΛΛΟ ΤΟ PC, ΑΛΛΟ Η SEGA ΚΙ ΑΛΛΟ ΤΟ ΤΖΑΤΖΙΚΙ

Αγαπητό "PC Master", Είμαι ένας από τους "αρχαιότερους" αναγνώστες σου. Θα παραλείψω τα γνωστά γλειψίματα, που τελικά δεν προσφέρουν τίποτα, σε αντίθεση με τις συμβουλές και τα παράπονα που βελτιώνουν το περιοδικό.

Ο λόγος αυτού του τρίτου (αν θυμάμαι καλά) γράμματος είναι βασικά η ολοένα περισσότερο μειωμένη ποιότητα των αναγνωστών και των δικών τους γραμμάτων. Για να μην παρεξηγηθώ, με τον όρο ποιότητα δεν αναφέρομαι στους ίδιους, αλλά στη στάση τους απέναντι στους υπολογιστές. Μάγκες, εδώ δεν πρόκειται για παιχνιδομηχανές. Το ποσοστό των υπολογιστών που ασχολείται κατά κόρον με παιχνίδια είναι εξαιρετικά μικρό. Βέβαια δεν λέω, ωραίο το Diablo, ακόμη πιο ωραίο το Atlantis, αλλά δεν συγκρίνονται με τη μαγεία της C+, της Pascal ακόμα και της Basic. Και μη νομίζετε ότι εγώ δεν παίζω παιχνίδια. Ανήκω και εγώ στους φανατικούς adventur-άδες, έχοντας ξοδέψει εκατοντάδες ώρες κυρίως σε παλιά adventures. Απλώς δεν σταματώ εκεί. Αυτά όλα δεν αναφέρονται σε όλους τους αναγνώστες. Ευτυχώς υπάρχουν ακόμη αρκετοί που δεν ταυτίζουν το PC με το SEGA SATURN.

Σε έναν άλλο τομέα θέλω ακόμη να αναφερθώ, όπου πολλοί ίσως διαφωνήσουν. Παρατηρώ ότι έχει ξεσπάσει πόλεμος των αναγνωστών ενάντια στα πανάκριβα παιχνίδια, στο κυνήγι των αναβαθμίσεων, κ.λπ. Για ηρεμήστε λίγο. Όλοι ξέρατε προτού μπείτε στον κόσμο της Πληροφορικής ότι χρειάζονται χρήματα. Προσωπικά διαθέτω ένα PII-333 με 64MB RAM και όμως η οικογένειά μου ανήκει στους λεγόμενους μικρομεσαίους. Λίγο ή πολύ, τελικά, όλοι καταφέρνουν να οικονομήσουν κάποια λεφτά για να αποκτήσουν ένα αξιόλογο PC. Το αυτοκίνητο είναι 10 φορές ακριβότερο, η μηχανή 2 και 3 φορές. Το ακριβό είναι σχετικό. Αν όλοι όσοι πρόκειται να εισέλθουν στον κόσμο των PCs συνειδητοποιήσουν ότι θα χρειάζεται να ακουμπάνε λεφτά τακτικά, τότε κανείς δεν θα παραπονιέται. Εκεί που συμφωνώ φυσικά είναι σχετικά με τα μονοπώλια ορισμένων εταιριών και τις ιδιαίτερα υψηλές τιμές των προϊόντων τους, οι οποίες διαφορετικά θα ήταν χαμηλότερες (συμφωνώ εννοώ με τους υπόλοιπους αναγνώστες).

Τέλος, θα μιλήσω λίγο και για τα ελληνικά πανεπιστήμια που έχουν ως αντικείμενο την Πληροφορική και τους υπολογιστές. Έχουν γεμίσει από κάθε είδους άσχετη και άσχετο, που όχι μόνο δεν έχουν ιδέα τι είναι υπολογιστές, αλλά δεν θέλουν να μάθουν. Και το τραγικό είναι ότι οι πιο πολλοί από αυτούς θα πάρουν πτυχίο με κάποιον τρόπο. Προσοχή: Δεν μιλώ για αυτούς που δεν ξέρουν τίποτα, αλλά έχουν τη διάθεση να μάθουν. Αυτοί οι τελευταίοι μού είναι ιδιαίτερα συμπαθείς, διότι ως καινούριοι έχουν τη δίψα της γνώσης.

Αυτά είναι τα παράπονα ενός πρωτοετούς φοιτητή. Αλλά όλο παράπονα είμαι. Ας πω και ένα μεγάλο μπράβο στο μεγάλο δάσκαλο Ανδρέα Τσουρινάκη, για την αξιέπαινη δουλειά που επιτελεί. Και ως

προτροπή, ασχοληθείτε λίγο με θέματα εκτός Πληροφορικής (μουσική, cinema, αθλητικά). Οχι πολύ, μια σελίδα το καθένα. Τέλος, προσθέστε μια ψήφο για την τηλεοπτική εκπομπή.

Ενας ταλαίπωρος φοιτητής

ΥΓ. 1: Μάνα, στείλε λεφτά γιατί πεινάω.

ΥΓ. 2: Rock forever!

▼ Φίλε μας,

Αν και δεν ανήκουμε σε αυτούς που πιστεύουν πως υπάρχει κάτι το μεμπτό στη χρησιμοποίηση ενός PC για gaming (αυτό αποτελεί άλλωστε μία από τις μεγαλύτερες κατακτήσεις των gamers ανά την υφήλιο), συμφωνούμε στο ότι μπορεί κάποιος να βρει πληθώρα άλλων ενδιαφερόντων πραγμάτων που έχει τη δυνατότητα να υλοποιήσει με τον προσωπικό υπολογιστή του. Για παράδειγμα, μπορείς να σκανάρεις μια φωτογραφία του Πατρίκου, να φορτώσεις ένα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας και στη συνέχεια να κάνεις όλα όσα ονειρευόσουν μια ζωή (να του κόψεις το κεφάλι, να του προσθέσεις ένα πόδι κάτω από το δεξί ρουθούνι κ.ο.κ.). Ωραίο πράμα το άτιμο το PC, isn't it?

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ, ΠΕΙΡΑΤΕΣ ΚΑΙ INTERNET

Αγαπητό "PC Master", Είμαι ένας από τους πιο παλιούς αναγνώστες σου, αφού δεν έχω χάσει τεύχος σου από το δέκατο και μετά. Είναι περιττό φυσικά να δώσω τα συγχαρητήριά μου για την ύλη σου (έτσι και αλλιώς, το έχουν κάνει χιλιάδες αναγνώστες έως σήμερα).

α) Θα ήθελα να αναφερθώ στις εξωφρενικές απαιτήσεις που έχουν μερικά παιχνίδια. Εχουν υπογράψει κανένα συμβόλαιο με την Intel; Δεν μπορώ να καταλάβω.

β) Θα ήθελα να πω στον Wintermute πως ένα από τα πράγματα που σιχαίνομαι είναι οι πειρατές. Οι προγραμματιστές της εταιρίας δούλεψαν μήνες για να κατασκευάσουν το παιχνίδι ή το πρόγραμμα και έρχεται ο άλλος και το αντιγράφει μέσα σε μισή ώρα. Για σκέψου να κατασκεύαζες ένα πρόγραμμα και να ερχόταν ο άλλος και να σ' το έκλεβε και ύστερα να το πουλούσε στους άλλους σαν δικό του!

γ) Τώρα τελευταία μού έκαναν και εμένα ψηφιακό το τηλέφωνο και τρέμω όταν μπαίνω στο Internet. Δεν κάθομαι ούτε μισή ώρα. Μέχρι πού θα πάει αυτή η ιστορία; Κάτι πρέπει να γίνει σύντομα.

ΥΓ.: Συγχαρητήρια για το "Emulators' Corner".

Φιλικά,

Epistimon

▼ Φίλε Epistimon,

Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Ελπίζουμε να διάβασαν την τελευταία παράγραφο της επιστολής σου όσοι υποστηρίζουν πως "η τεχνολογία είναι πάνω απ' όλα, ανεξαρτήτως κόστους". Δυστυχώς, η αλήθεια είναι πως τα ψηφιακά τηλέφωνα, με τον τρόπο που χρεώνονται στη χώρα μας, αποτελούν όχι φίλο, αλλά εχθρό του Internet user, παρεμποδίζοντας έτσι ένα ιδιαίτερα δυναμικό κομμάτι της ελληνικής κοινωνίας στην ενασχόλησή του με το ίδιο το μέλλον. Κρίμα.

ΠΕΡΙ ΣΟΒΑΡΩΝ ΘΕΜΑΤΩΝ

Αγαπητό "PC Master", Είσαι σίγουρα ένα από τα καλύτερα περιοδικά στο χώρο. Σε διαβάζω λίγο παραπάνω από έναν χρόνο και σου στέλνω αυτό το γράμμα για να πω τη γνώμη μου για ορισμένα σοβαρά θέματα.

Πρώτα θα ήθελα να αναφερθώ στο γράμμα του αναγνώστη Μιχάλη στο τεύχος 97 που αφορούσε στη Βία στα PC games. Συμφωνώ απόλυτα με τα σχόλιά του και το σίγουρο είναι ότι τέτοια παιχνίδια είναι ενδεχόμενο να επηρεάσουν κάποια επιρρεπή παιδιά. Πάντως, η απάντησή σας ήταν ελαφρώς ασυνείδητη κατά τη γνώμη μου.

Είμαι κι εγώ 16 χρονών, έχω το Grand Theft Auto και είχα πωρωθεί με το Carmageddon. Σίγουρα είναι παιχνίδια τρομερά διασκεδαστικά, αλλά και με μια εμφανή τάση προς τη βία και (ειδικά το GTA) το οργανωμένο έγκλημα. Πιστεύω ότι δεν χρειάζεται επιστημονική έρευνα για να το καταλάβει κάποιος αυτό. Αν μη τι άλλο, σε τέτοια παιχνίδια θα πρέπει να τηρείται το όριο ηλικίας που αναγράφεται στο κουτί τους. Επίσης, δεν νομίζω ότι επειδή τα κανάλια είναι αναίσθητα πρέπει να είμαστε και εμείς.

Οσον αφορά στον Gates και τη Microsoft, τον τελευταίο καιρό διαβάζω πολλά γράμματα λίγο-πολύ υβριστικά προς τη Microsoft αλλά και γενικά την καινούρια τεχνολογία. Τα Windows είναι άχρηστα, ο Gates ένας απατεώνας που φτιάχνει προγράμματα γεμάτα bugs, clubs για αυτούς που μισούν τον Gates και τα Windows, πίσω στους 8086, ο Gates εκβιάζει ή πληρώνει τις εταιρίες software για να φτιάχνουν τα προγράμματά τους για Windows 95 και ένα σωρό μπούρδες τέτοιου τύπου. Λοιπόν, αν δεν υπήρχε η Microsoft και ο Gates, δεν θα υπήρχε ούτε το τόσο αγαπημένο σας MS-DOS (πληροφοριακά το MS σημαίνει Microsoft). Και ας μην ξεχνάμε ότι (κυρίως) χάρη στον Gates το software έχει φτάσει στο σημείο που βρίσκεται σήμερα. Επίσης, να είστε σίγουροι ότι αν ήταν ευκολότερος και λειτουργικότερος ο προγραμματισμός από το DOS, οι εταιρίες software θα έφτιαχναν παιχνίδια για το DOS και όχι για τα Windows. Οποιος ασχολείται με τον προγραμματισμό μπορεί να το καταλάβει αυτό άνετα. Ακόμα όσοι θέλουν να γυρίσουν στους 8086, ας γυρίσουν (κακό δικό τους), και να είστε σίγουροι ότι μετά από λίγο καιρό θα επιστρέψουν στους Pentium. Αλήθεια, μήπως πρέπει να πετάξουμε τις τηλεοράσεις και να γυρίσουμε στα ραδιόφωνα ή ακόμα πιο πίσω στα γραμμόφωνα; Τι θα λέγατε να πετάξουμε τα CDs και να επιστρέψουμε στις δισκέτες;

Τέλος, κάποια σχόλια για τους πειρατές. Αυτοί οι άνθρωποι σίγουρα είναι εξυπηρετικοί, αλλά αυτό που κάνουν είναι παράνομο. Και να είστε σίγουροι ότι όταν αγοράζετε ένα παιχνίδι ή ένα οποιοδήποτε πρόγραμμα, δεν πληρώνετε μόνο το manual και το κουτί, όπως μερικοί προσπαθούν να περάσουν, αλλά και την εξοντωτική δουλειά πολλών ανθρώπων. Για να καταλάβετε το τι δουλειά χρειάζεται μια σοβαρή εφαρμογή, υπάρχουν δύο τρόποι: ή να δείτε τα credits του προγράμματος ή να ασχοληθείτε λίγο με τον προγραμματισμό. Τότε μόνο θα συνειδητοποιήσετε τι δουλειά χρειάζεται και ότι αυτοί οι άνθρωποι πρέπει να ανταμειφθούν ανάλογα.

Αυτά προς το παρόν.

Φιλικά,

Master George

ΥΓ. 1: Θα σας είμαι ευγνώμων αν δημοσιεύσετε το γράμμα μου.

ΥΓ. 2: Υπάρχει πακέτο Voodoo 2 χωρίς παιχνίδια, αν ναι πόσο κοστίζει;

ΥΓ. 3: Προς τον Θανάση Κανάρη που δεν ξέρει καλά τα Windows: Για να αντιγράψεις πολλά αρχεία μαζί, βάζεις edit μετά select all και μετά τα αντιγράφεις με drag'n'drop.

ΥΓ. 4: Sorry για το μεγάλο μέγεθος.

ΥΓ. 5: Ζήτω το Battle.net!!!

ΥΓ. 6: Στο Grand Prix βάλτε Starcraft, Warcraft 2 και Micro Machines 3.

ΥΓ. 7: Μη βάλει κανείς το Live Desktop - μεγάλη βλακεία.

ΥΓ. 8: Sorry για τα πολλά ΥΓ.

Φίλε μας,

Οντως το ότι τα κανάλια είναι αναίσθητα, όπως γράφεις, δεν σημαίνει πως πρέπει να είμαστε κι εμείς. Μην περάσουμε όμως στην άλλη άκρη και, επειδή κάποιοι φανατικοί από αυτούς που γεμίζουν τους τοίχους με φυλλάδια εναντίον του Αντίχριστου έμαθαν πως υπάρχουν... σατανικά παιχνίδια στους υπολογιστές, επιδοθούμε κι εμείς σε κυνήγι αόρατων μαγισσών. Τα περισσότερα πράγματα στη ζωή είναι θέμα κουλτούρας. It's as simple as that.



ΕΞΩ ΑΠΟ ΤΑ ΔΟΝΤΙΑ

Αγαπητό περιοδικό "PC Master",

Σε διαβάζω εδώ και πολύ καιρό, από το πρώτο μάλιστα τεύχος, από τότε που είχα τον Amstrad 1512, με την έγχρωμη CGA οθόνη... Αναπολώ συχνά εκείνες τις εποχές και θυμάμαι με πόση λαχτάρα κάθε μήνα έπαιρνα το περιοδικό μου για να μάθω κάτι παραπάνω για τον υπολογιστή που αγαπούσα και φυσικά για να διασκεδάσω.

Λυπάμαι πολύ που αυτό το περιοδικό πλέον δεν υπάρχει... Δεν υπάρχει πια το περιοδικό του πραγματικού user, που ψάχνει κάτι παραπάνω στον computer του εκτός από το να κάνει setup το παιχνίδι και να το τρέξει. Και μη μου πείτε ότι δεν υπάρχουν άλλα θέματα να ασχοληθείτε σήμερα. Και τα Windows τα ίδια έχουν τόσα πράγματα που μένουν κρυφά. Ποτέ δεν σας είδα να γράφετε κάτι για τη δομή της registry. Ποτέ δεν είπατε πώς υλοποιείται η σύνδεση του υπολογιστή μας με το Internet, για το σύστημα μηνυμάτων των Windows και το πώς μπορούμε να τα παρακολουθήσουμε από ένα πρόγραμμά μας, για το πώς καταφέρνουν τα Windows να έχουν μεγάλα ονόματα αρχείων διατηρώντας το file system του DOS.

Και το Internet δεν είναι μόνο κάποια ηλίθια sites που κατά καιρούς μάς παραθέτετε! Υπάρχει το IRC, υπάρχουν fora για προγραμματιστές και ερασιτέχνες χρήστες, υπάρχει ένας ολόκληρος κόσμος που ζητά τον εκφραστή του!

Το ίδιο το DOS για τους πραγματικούς χρήστες δεν έχει πεθάνει! Πολύς κόσμος το χρησιμοποιεί σήμερα και για πολύ ακόμα. Πολύς κόσμος γράφει ακόμα σε Quick Basic και Turbo Pascal και θα συνεχίσει, γιατί αγαπάει αυτό που κάνει και γιατί έτσι νιώθει κύριος του μηχανήματός του! Δεν δέχεται αδιαμαρτύρητα και χτυπώντας παλαμάκια κάθε βλακεία που του προσφέρουν οι εταιρίες παιχνιδιών και λοιπού software και -δυστυχώς- τα περιοδικά!

Αυτός ο κόσμος απ' ό,τι φαίνεται δεν σημαίνει τίποτα για εσάς. Κρίμα, γιατί αυτοί είναι οι παλιοί αναγνώστες σας και όλοι αυτοί σήμερα δεν έχουν κανένα "δικό τους" έντυπο, αφού εσύ μας έχεις προδώσει... Είναι πιστεύω αίσχος το 90% της ύλης σου να αναλώνεται σε φλυαρίες περί ανούσιων παιχνιδιών. Δίνεις την εντύπωση ότι οι άλλες στήλες υπάρχουν απλώς και μόνο για να μη χαρακτηριστείς παιχνιδοπεριοδικό!

Υπάρχει λοιπόν ζωή και πέρα από τα παιχνίδια και θα ήταν ευχής έργο αν κάποιος (εύχομαι εσύ, "PC Master") το καταλάβει και δώσει σημασία και στις υπόλοιπες, πιο ενδιαφέρουσες και πιο δημιουργικές χρήσεις του υπολογιστή.

Ευχαριστώ, και ελπίζω το γράμμα να μην καταλήξει στο Recycle Bin!

Μηντσίδης Στέλιος

▼ Φίλε Στέλιο,

Οπως βλέπεις, το γράμμα σου όχι μόνο δεν κατέληξε στο Recycle Bin, αλλά βρήκε τη θέση του στη στήλη της "Αλληλογραφίας", όπως εξάλλου συμβαίνει με κάθε ενδιαφέρουσα άποψη που εκφράζουν οι αναγνώστες μας. Οπως βλέπεις, το "PC Master" ήδη άρχισε να "μεταμορφώνεται", εντάσσοντας στην ύλη του ολοένα περισσότερα θέματα που αφορούν στον user. Αυτό είναι κάτι που θα συνεχιστεί και θα επεκταθεί στα επόμενα τεύχη του περιοδικού, χωρίς βέβαια να λείψουν τα games που, έτσι κι αλλιώς, ενδιαφέρουν μια μεγάλη μερίδα PC Master-άδων. Καμιά προδοσία και καμιά συνωμοσία λοιπόν (είσαι κι εσύ βέβαια υπερβολικός σε ορισμένα σημεία της επιστολής σου) και να είσαι σίγουρος πως όταν γράφουμε στο εξώφυλλο "το περιοδικό των PC users" το εννοούμε απόλυτα!

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΚΑΙ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ

Παιδιά, γεια χαρά!

Σας συγχαίρω για δεύτερη φορά για την προσπάθεια

που κάνετε με το "PC Master"!

Αυτήν τη φορά αφορμή του γράμματος στάθηκαν οι αυξανόμενες φωνές που διακρίνω στην στήλη "Αλληλογραφία", υπέρ του παρελθόντος DOS και του μελλοντικού (;) Linux. Για να μη συντηρήσω κλίμα αγωνίας, δηλώνω εξαρχής ότι κατά τη γνώμη μου τα Windows θα κυριαρχούν για αρκετά χρόνια ακόμα. Προτού με χαρακτηρίσετε ως "άλλος ένας Μικροσοφτάκιας" δηλώνω, επίσης εξαρχής, ότι για μένα τα Windows είναι ζωντανό παράδειγμα προκλητικής σπατάλης πόρων του υπολογιστή (λέγε με μνήμη προσωρινή και μόνιμη) και πιθανότατα πολύ κακογραμμένου πηγαίου κώδικα. Αυτό όμως δεν μας δίνει το δικαίωμα να αμφισβητήσουμε την κυριαρχία τους και τα πλεονεκτήματά τους.

Σε σχέση με το DOS, λοιπόν, τα Windows έχουν δύο βασικά πλεονεκτήματα που τα κάνουν ασυναγώνιστα:

α) Το εύχρηστο περιβάλλον εργασίας και το πλήθος εφαρμογών που υπάρχουν διαθέσιμες αυτήν τη στιγμή για το περιβάλλον αυτό. Και μάλιστα σε ιδιαίτερα ανταγωνιστικές τιμές.

β) Τα API's και ειδικά το Direct X που λύνουν τα χέρια των προγραμματιστών, με κορυφαίους ευνοούμενους τους παραγωγούς παιχνιδιών. Γιατί, ρε παιδιά, όπως και να το κάνουμε, άλλο να φτιάχνεις ένα παιχνίδι και να πρέπει να υποστηρίξεις εγγενώς όλες τις κάρτες γραφικών, ήχου και τα χειριστήρια (λέγε με DOS) κι άλλο να καλείς 5-10 ρουτίνες από το Direct X και να πετυχαίνεις υποστήριξη όλων των περιφερειακών μονομιάς (και μάλιστα με πολύ μεγάλα ποσοστά μελλοντικής συμβατότητας).

Οσο για το Linux, είναι μεγάλη ειρωνεία ότι το μεγάλο πλεονέκτημα, η εντελώς ανοιχτή αρχιτεκτονική του, είναι η αιτία που (θα) το εμποδίζει να απειλήσει τα Windows. Οσο ανώτερο και να είναι τεχνολογικά ούτε οι χρήστες και πολύ περισσότερο ούτε οι εταιρίες λογισμικού μπορούν να επενδύσουν σε ένα τόσο ευμετάβλητο λειτουργικό που μπορεί να αλλάζει μορφή από τη μια στιγμή στην άλλη. Ηδη η κοινή γνώμη παγκοσμίως δυσανασχετεί με την "ανάγκη" συνεχούς αναβάθμισης του hardware, φανταστείτε τι θα γινόταν αν της προσθέταμε και την "ανάγκη" συνεχούς αναβάθμισης του λειτουργικού συστήματος. Και μιλάμε για καθημερινές προτάσεις διορθώσεων/αναβάθμισης από χιλιάδες προγραμματιστών ανά τον κόσμο, μέσω Internet.

Ειλικρινά πιστεύω ότι είναι εκπληκτικά δύσκολο να εκτοπιστούν τα Windows από οποιοδήποτε άλλο λειτουργικό σύστημα. Κι αυτό γιατί, κατά την άποψή μου, οι μόνοι που μπορούν να αλλάξουν τις ισορροπίες είναι οι μέσοι χρήστες. Και για να μην κρυβόμαστε πίσω από το δάχτυλό μας, οι μέσοι χρήστες με Windows εισέρχονται στον κόσμο της Πληροφορικής και με Windows θα πεθάνουν. Πόσοι από εσάς, αν είχατε σήμερα ένα παιδί 10 ετών, θα το στέλνατε να μάθει DOS ή Linux για γενικό εφόδιο στη ζωή του;

Μια και το πήρα απόφαση να σας (ξανα)γράψω, ας θίξω και το θέμα PC παιχνιδιών και αναβαθμίσεων (κι αυτό πολυσυζητείται στην στήλη "Αλληλογραφία").

Η κοινή λογική, λοιπόν, λέει πως για να απολαμβάνουμε παιχνίδια σύγχρονης τεχνολογίας πρέπει να πληρώνουμε και το "αντίστοιχο" τίμημα αναβαθμίζοντας το hardware. Ως εδώ καλά, έτσι λειτουργούν πάντα τα πράγματα σε όλες τις δραστηριότητες του ανθρώπου. Στον συγκεκριμένο τομέα, όμως, παίζεται το εξής παιχνίδι: Οι κατασκευαστές παιχνιδιών υιοθετούν άμεσα κάθε νέα τεχνολογία χωρίς να έχουν εξαντλήσει όλες τις δυνατότητες της προηγούμενης. Σε συνεργασία με τις εταιρίες hardware δημιουργούν (ή τουλάχιστον για μερικούς από μας προσπαθούν να δημιουργήσουν) ανάγκες αναβάθμισης, ενώ στην ουσία τα παιχνίδια τους σε ακτίνα δύο εκδόσεων θα έτρεχαν τέλεια στα τρέχοντα συστήματα, αν ήταν καλογραμμένα. Για να γίνω πιο σαφής, θα σας πα-

ραθέσω τέσσερα διαφορετικά, αλλά με κοινό συμπέρασμα, παραδείγματα:

α) Η 3Dfx κυκλοφορεί το chip Voodoo-II κι όλοι οι κατασκευαστές παιχνιδιών τρέχουν να το υποστηρίξουν, είτε στις νέες εκδόσεις των παιχνιδιών τους είτε στις παλιές με patches. Αν λοιπόν έχετε παίξει Incoming, FIFA 98 RTWC, World Cup 98 σε Voodoo και σε Voodoo-II θα ξέρετε ήδη ότι οι διαφορές είναι ελάχιστες στο πρώτο και μηδαμινές στα άλλα δύο. Σε καμιά περίπτωση δεν δικαιολογείται αναβάθμιση σε Voodoo-II (το Quake2 και κάνα δύο ακόμα είναι δυστυχώς οι μόνες φωτεινές εξαιρέσεις).

β) Αν έχετε παίξει το Motorhead ήδη θα απορείτε γιατί το Need for Speed II SE και το International Rally Championship έχουν τόσο μεγάλες απαιτήσεις σε hardware και πάλι υστερούν σε ταχύτητα γραφικών (με την ευκαιρία, μην εμπιστεύεστε τα built-in counters για frame rates στα παιχνίδια... Χρησιμοποιείτε benchmark utilities τρίτων κατασκευαστών).

γ) Tex Murphy: Pandora Directive και Tex Murphy: Overseer. Το δεύτερο σέρνεται σε P-233 MMX με 64 SDRAM και Voodoo, ενώ το πρώτο τρέχει άψογα σε P-133 με 32 EDO RAM και DS-2000 3D. Και σιγά τις διαφορές που έχουν στο τελικό gameplay. Σας πετάνε ένα σωρό αηδίες για 3D ήχο (που στο εν λόγω παιχνίδι είναι "μαϊμού"), υποστήριξη DVD, 65.000 χρώματα κι άλλα άχρηστα φρου-φρου και στο τέλος σάς κοτσάρουν ένα παιχνίδι που σέρνεται και ουσιαστικά δεν διαφέρει από τον προκάτοχό του, για να μην πω ότι είναι και χειρότερο. Τι να τα κάνεις τα φρου-φρου, αν στο τέλος δεν μπορείς να παίξεις. Συγκρίνετε το π.χ. με το Back Dahlia που έχει τις μισές απαιτήσεις και τις διπλάσιες επιδόσεις, για να δείτε πόσο κορόιδα μας θεωρούν μερικοί.

δ) Υστερα από αρκετή υπομονή και πολύ ψάξιμο αποφασίζετε να αναβαθμίσετε το σύστημά σας σε τελευταίας τεχνολογίας P-II 400MHz, για να εκμεταλλευτείτε και την τεχνολογία 100άρη διαύλου και κατά συνέπεια και των νέων chips μνήμης, και μια AGP κάρτα γραφικών, και δώσ' του και μια USB θύρα, και πάρε και Ultra DMA σκληρούς κ.λπ. κ.λπ.. "Ακουμπάτε" λοιπόν 300-400 χιλιάρικα και είστε ωραίος! Στους 2-3 μήνες λοιπόν η Intel ανακοινώνει νέα γενιά επεξεργαστών που θέλουν άλλο slot, άρα άλλη motherboard και πιθανώς και άλλο κουτί, βγαίνει νέο κύμα καρτών γραφικών AGPx2, PCI κάρτες positional ήχου και πάει λέγοντας. Σαν να μην έφτανε αυτό, στους 4-5 μήνες από την τέλεια αναβάθμισή σας όλα τα νέα παιχνίδια υποστηρίζουν (και ορισμένα απαιτούν) την τεχνολογία που δεν έχετε και στους 8-9 μήνες οι πάντες αγνοούν την τεχνολογία που έχετε.

Ολα τα παραπάνω (που όλοι γνωρίζουμε πως είναι μέρος της καθημερινότητάς μας) στο δικό μου μυαλό φαντάζουν καλά οργανωμένη και κατευθυνόμενη συνωμοσία με τελικό στόχο το πορτοφόλι μου. Αντί όμως να σας προτείνω εκ των προτέρων καταδικασμένες λύσεις, όπως επιστροφή στο απαρχαιωμένο DOS ή ολοκληρωτική αλλαγή στο δύστροπο Linux, σας προτείνω να μείνετε κοντά στις οικείες εξελίξεις αλλά με σύνεση και μέτρο. Δηλαδή θεωρώ απόλυτα λογικό να έχετε αγοράσει Voodoo κάρτα γραφικών, αλλά θεωρώ και απόλυτα παράλογο να σπεύσετε να αγοράσετε και τη Voodoo-II. Για να μη σας πω όσοι αγοράσετε για πρώτη φορά 3D accelerator να σνομπάρετε εντελώς τη Voodoo-II.

Το σκεπτικό μου είναι απλό. Αναβαθμίζετε το σύστημά σας σε νέα τεχνολογία; Πολύ ωραία, κρατήστε το έτσι για 2 χρόνια και σε αυτό το διάστημα σνομπάρετε επιδεικτικά όλες τις νέες CPU, κάρτες γραφικών, κ.λπ. και όλους τους τίτλους που "απαιτούν" μεγαλύτερη υπολογιστική ισχύ από αυτήν του δικού σας συστήματος. Να είστε σίγουροι ότι πολύ σύντομα θα δείτε να τρέχουν στο PC σας παιχνίδια που υπό τις τωρινές συνθήκες θα σας έπειθαν ότι θα πρέπει να δώσετε μια περιουσία σε αναβαθμίσεις για να τα τρέξετε. Δεν θέλουμε ραγδαία εξέλιξη με τόσο μεγάλο τίμημα. Θέλουμε normal εξέλιξη. Δώστε τους να καταλάβουν ότι τα τα χρήματά σας δεν είναι χαρτοπετσέτες, μετατρέποντας σε χαρτοπετσέτες τα δικά τους. Το μόνο που χρειάζεται είναι να συνειδητοποιήσει ο καθένας μας ότι εμείς κινούμε το νήματα και όχι κάθε κύριος τάδε που προσπαθεί να μας επιβάλει ό,τι του καπνίσει κάθε πρωτομηνιά. Το κλειδί είναι καθαρή σκέψη και σωστή κρίση στις αγορές μας. Απλά πράγματα ζήτησης και προσφοράς (και όχι προσφοράς και ζήτησης)

Παιδιά, ευχαριστώ για την υπομονή σας και συγγνώμη για το μέγεθος του γράμματος. Ελπίζω τουλάχιστον να το βρείτε αρκετά ενδιαφέρον.

Φιλικά,
Χάρης Καραγιάννης

ΥΓ. 1: Φίλε Πέτρο, "Ningel Mansell", αν νομίζεις ότι το GP2 είναι δύσκολο παιχνίδι, δοκίμασε το F1 Racing Simulation και μετά το Cart Precision Racing. Είμαι σίγουρος ότι θα αναθεωρήσεις (εννοείται άνευ anti-block, anti-spin και steering help έτσι;). Αλλά πρέπει να βάλεις και Windows :)

ΥΓ. 2: Φίλε Χρυσάφη Βογιατζή, να είσαι σίγουρος ότι η "μισητή" - προς το παρόν... αστειεύομαι : - σύνταξη του περιοδικού θα καταπρασινίσει- (από το κακό της : - όταν η Πανάθα αναρριχηθεί ακόμα ψηλότερα στη γενική βαθμολογία της UEFA. Και πού να δεις τι θα γίνει αν τελικά είναι όντως η μόνη ελληνική ομάδα που θα συμμετέχει στην φημολογούμενη Σούπερ Λίγκα από το 2000 :)



Φίλε Χάρη,

Να είσαι σίγουρος πως βρήκαμε πολύ ενδιαφέρον το γράμμα σου, και πιστεύουμε πως το ίδιο συμβαίνει και με τους περισσότερους από τους αναγνώστες της στήλης (αν όχι όλους). Ειδικά σε όσα γράφεις για την "εξέλιξη με μέτρο", αγγίζεις ένα από τα πιο ευαίσθητα θέματα για κάθε user!

Τέλος, όσον αφορά στην Πανάθα, σε παραπέμπουμε στον "Ονειροκρίτη" αυτού του τεύχους, όπου μάλλον υπάγονται οι ευσεβείς πόθοι σου...

ΨΗΦΙΣΤΕ

ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

TOP TEN

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται κάθε μήνα στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....ΠΟΛΗ: ....Τ.Κ.: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....ΗΛΙΚΙΑ: ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

TOP TEN

ΚΑΝΤΕ ΠΙΟ... PC ΤΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΣΑΣ

Συμπληρώστε τώρα τα τεύχη που σας λείπουν!

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
PC master CD-ROM



ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:
1, 2, 3, 4, 5, 26, 32, 37, 39, 43, 44, 45, 49, 50, 51, 52, 53, 68, 69, 75, 79, 80

**Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση:
PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.**

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ....................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....ΠΕΡΙΟΧΗ .... Τ.Κ.....................

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ ....ΤΗΛΕΦΩΝΟ........................

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ...ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο..................... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.700 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ.....................

ΑΘΗΝΑ

ACTIVE COMPUTER SYSTEMS
Ασκληπιού 189, Τηλ.: 6462900

ΑΡΞΙΣ
Πατησίων 50, Τηλ.: 8253601-2, Fax: 8253602

BIG CITY
Λ. Αλεξάνδρας 48, Π. Αρεως
Τηλ.: 8211117,
Fax: 8212484

DISCOVERY
Παπαρηγοπούλου 15, Τηλ.: 3312680, Fax: 3312682

E-MOTION
Λ. Συγγρού 5,
Τηλ.: 9248963

HARD & SOFT/ΚΥΡΗΚΟΣ ΝΕΚΤΑΡΙΟΣ
Παρασίου 3, Αγ. Παντελεημονας 10440, Τηλ.: 8838510, Fax: 8232432

IMAGE COMPUTERS
Πανδώρου 1, Τηλ.: 3410940, Fax: 3452386

ΚΟΛΙΟΠΟΥΛΟΣ
Λ. Αλεξάνδρας 56, Τηλ.: 8238170, Fax: 8211354

ΚΟΝΤΗΣ ΕΠΕ
Ζαΐμη 20, Τηλ.: 8841411-3, Fax: 8838614

MASTER OF CD-R
Μυλλέρου 80,
Πλ. Μεταξουργείου,
τηλ.: 5228518

MICROLAND
Βριλησσού 80, Τηλ.: 6459581, Fax: 6461919

MULTIMEDIA CENTER
Β. Κωνσταντίνου 7, Τηλ.: 7259172, Fax: 7251784

ONE WAY
Σταδίου 10, τηλ.: 3215971

NIKAM
Αβέρωφ 25, Τηλ.: 8251497, Fax: 8251497

OASIS COMPUTER SHOP AEBE
Μάρνη 1 & Πατησίων 10433, Τηλ.: 5227591, Fax: 5227592

ΠΛΑΙΣΙΟ
Service & Upgrade
Ζαΐμη 10, Αθήνα
Τηλ.: 3846483, 3846433, 3844001, fax: 3806928

SOFTWARE CENTER
Χαλκοκονδύλη 22,
Τηλ.: 5235260, Fax: 5235260

Χ. ΑΞΑΡΛΗΣ
Ακαδημίας 96-98,
Τηλ.: 3815483, Fax: 3822478Σ

ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ

MULTINEDA
Αγ. Αναργύρων 5, Εμπ. Κέντρο Αγ. Αναργύρων,
Τηλ.: 2636410, Fax: 2405803

TELECLUB
Κύπρου & Πλάτωνος 20
Τηλ.: 2619059

ΑΓ. ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ

C-TEC
Αγ. Δημητρίου 56, Τηλ.: 9250264, Fax: 9737840

ΤΕΣΤ
Αγ. Δημητρίου 263, Τηλ.: 9885396, Fax: 9885792

ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ

CD-CORNER
Αγ. Ιωάννου 102
Τηλ.: 6012256

KIDNET
Αγ. Ιωάννου & Σχολείου 2, Τηλ.: 6005380, Fax: 6005740

NET WALKER
Αγ. Ιωάννου 18-20, 15342, Τηλ.: 6002058, Fax: 6001675

TOP SYSTEMS
Χαλανδρίου 5,
Τηλ.: 6006405, 6081096

ΑΙΓΑΛΕΩ

AM COMPUTER
Γρηγ. Κυδωνίων 17, Τηλ.: 5987587, Fax: 5983717

CD-ROM Center
Ρήγα Φεραίου 25,
Τηλ.: 5312966

COMPUTER ALFA
Θηβών 360, Τηλ.: 5313336
Fax: 5310419

D.C.S.
Μιλτιάδου 2, Τηλ.: 5313947
Fax: 5313598

DIRECT TECHNOLOGIES
Μυριοφύτου 8, τηλ.: 5317623

INFOCOM AUTOMATION
Θηβών 339,
Τηλ.: 5390260

INTRASEC HELLAS
Νικολ. Πλαστήρα 87,
Τηλ.: 5914229

GAME BUSTER
Χρυσοστόμου Σμύρνης & Σμύρνης 14, Τηλ.: 5317240

MICROCHIP 5
Ιεράς Οδού 289, Τηλ.: 5313220, Fax: 5313323

OFFICELAND
Θηβών 305 & Πανοπούλου 6, Τηλ.: 5611196, Fax: 5390334

SILICON STAR
Θηβών 322, Τηλ.: 5397071

TELECLUB
Θηβών 365
Τηλ.: 5316646, 5316645

ΑΛΙΜΟΣ

MULTIRAMA/ΓΕΡΜΑΝΟΣ
Βουλιαγμένης 534, Τηλ.: 9966660

ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ

ΑΝΔΡΙΑΚΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
Αργολίδος 22,
Τηλ.: 6480501

BIT & BYTE
Λασκάρεως 41, Τηλ.: 6424150, Fax: 6411629

COMPUTER POWER
Πλατεία Αγ. Δημητρίου, Τηλ.: 6443181

INFOTEL
Λάμψα 11, Τηλ.: 6496172, Fax: 6496112

LEX COMPUTERS SYSTEMS
Κηφισίας 27α, Τηλ.: 6429600, Fax: 6429477

RANDOM
Λ. Αλεξάνδρας 9, 11473, Τηλ.: 6461266, Fax: 6461267

SILICON STAR
Πανόρμου 4, 11522, Τηλ.: 6466811, Fax: 6464794

UNITECH INTERNATIONAL
Αρκαδίας 16, Τηλ.: 7488881, Fax: 7488882

ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ

KIM DATA SYSTEMS
Αργυρουπόλεως 64,
Τηλ.: 9952410,
Fax: 9943396

MICROCHIP COMPUTER SYSTEMS
Αργυρουπόλεως 42, 16451, Τηλ.: 9961945-7

PANSYSTEM
Λ. Βουλιαγμένης 583, Τηλ.: 9962680, Fax: 9962646

PC WORKS
Χρυσοστόμου Σμύρνης 28, 16452, Τηλ.: 9936811, Fax: 9936811

TELECLUB
Γερουλάνου 85
Τηλ.: 9946271-2

ΓΡΑΜΜΗ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
Αργυρουπόλεως 20, Τηλ.: 9957657

ΑΣΠΡΟΠΥΡΓΟΣ

G.P. PRECIOUS
Πλάτωνος 1, Τηλ.: 5575733, Fax: 5575733

ΑΧΑΡΝΑΙ

GENCOME INFOCOM
Δεκελείας 22, Αχαρναί,
Τηλ.: 2400690-1

NETWORK
Ηρ. Πολυτεχνείου 7, Τηλ.: 2400686, Fax: 2463479

ΒΟΥΛΑ

BSM ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
Βασ. Παύλου102-104,
Τηλ.: 9659413,
Fax: 9659414

ΒΡΙΛΗΣΣΙΑ

DBS
Λ. Πεντέλης 34,
Τηλ.: 6894470, Fax: 6894471

ΒΥΡΩΝΑΣ

COMPUTER STORM
Χρ. Σμύρνης 8 & Ηπείρου 1, 16231, Τηλ.: 7265979, Fax: 7265978

ΓΑΛΑΤΣΙ

AVAX-SKI COMPUTERS
Λαμπρινής 39, 11146, Τηλ.: 2133883, Fax: 2133883

FIBER COMPUTER SYSTEMS
Αγ. Γλυκερίας 17, Τηλ.: 2137500, Fax: 2137537

ΓΛΥΦΑΔΑ

E-MOTION
Ι. Μεταξά 19
Τηλ.: 8980169, Fax: 8982484

ALGETRONICS
Ι. Μεταξά 39, Εμπ. Κέντρο ΠΛΑΖΑ, Τηλ.: 8945079

ONE WAY
Ι. Μεταξά 10, Τηλ.: 8946792

PLAY CENTER
Μυστρά 114, Τηλ.: 9603701

TELECLUB
Γιαννιτσοπούλου 3
Τηλ.: 9681626

ΓΟΥΔΙ

BABYLON COMPUTERS
Νικ. Ξυλούρη 7-9, 15773, Τηλ.: 7489622-3, Fax: 7487083

ΔΑΦΝΗ

ASMACOM HELLAS
Τηλ.-Fax: 9765992-3

COMPUMASTER
Ιμβρου 17, Τηλ.: 9768684

INTERGRADE
Εθν. Μακαρίου 29-31, 17235, Τηλ.: 9710473, Fax: 9251261

ΕΛΕΥΣΙΝΑ

C.D.S. COMPUTER APPLICATION
Ελ. Βενιζέλου 4, Τηλ.: 5541336, Fax: 5546078

ΜΕΤΡΩ ΕΠΕ
Χατζιδάκη & Παγκάλου, Τηλ.: 5540870, Fax: 5540292

ΕΞΑΡΧΕΙΑ

ALPHA COMPUTER
Στουρνάρη 7, Τηλ.: 3838795, Fax: 3838693

A.S. ELECTRONICS
Μπόταση 4, Τηλ.: 3828000

COMPUPLUS
Στουρνάρη 21, Τηλ.: 3845265

COMPUTER SUPPORT
Μπόταση 5, Τηλ.: 3801076, Fax: 3302221

COSMODATA
Στουρνάρη 27, Τηλ.: 3815921, Fax: 3815905

ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS
Στουρνάρη 9, 10683, Τηλ.: 3833357, Fax: 3843561

DIRECT TECHNOLOGIES
Μπόταση 4, τηλ.: 3301071

INFOWORLD
Μετσόβου 26, Τηλ.: 8254726, Fax: 8254726

INFOWORLD
Ζαΐμη 28, 10683, Τηλ.: 8236141, Fax: 8236141

ISO TECHNICA
Μπόταση 14, Τηλ.: 3304570, Fax: 3304570

J.C.
Σολωμού 25, τηλ.: 3300900

MICROPOLIS I
Στουρνάρη 49, Τηλ.: 3841188, Fax: 3841282

MULTIMEDIA CENTER
Σολωμού 34, Τηλ.: 3300330
Fax: 3300331

MULTIRAMA
Στουρνάρη 33 & Τζωρτζ, Τηλ.: 3829106

NEW CREATION
Στουρνάρη 27γ, 10682, Τηλ.: 3304640-1, Fax: 3304618

ONE WAY
Στουρνάρη 16, Τηλ.: 3304278-9

PACOLASER
Μπόταση 2, Τηλ.: 3815808, Fax: 3816302

RAM SHOP ΕΠΕ
Σουλτάνη 19, 10682, Τηλ.: 3843636, Fax: 3303111

S.H.S. ΕΠΕ
Μπόταση 18 & Στουρνάρη, Τηλ.: 3304500, Fax: 3304505

SILICON VALLEY
Μπόταση 14, Τηλ.: 3802397

SMART OFFICE
Στουρνάρη 57, Τηλ.: 5245784, Fax: 5222120

TRANSPUTER COMPUTER SHOP
Στουρνάρη 17α, Τηλ.: 3812302

VERTIGO ΕΠΕ
Μπόταση 6,10682, Τηλ.: 3824536, Fax: 3806801

WING COMPUTERS
Σολωμού 24, Τηλ.: 3844072, Fax: 3844072

ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΥΛΙΚΑ
Στουρνάρη 17α, Τηλ.: 3816232, Fax: 3812064

ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ ΑΕ
Στουρνάρη 37Β, 10682, Τηλ.: 3829629, Fax: 3817950

ΟΜΙΛΟΣ ΕΠΙΧ/ΣΕΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
Σολωμού 29, Τηλ.: 3304527-9, Fax: 3812064

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ Α. & ΣΙΑ ΟΕ
Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, 10682, Τηλ.: 3841826, Fax: 3848254

ΠΛΑΙΣΙΟ COMPUTERS
Στουρνάρη 24, Τηλ.: 3844001, Fax: 3831816

ΖΩΓΡΑΦΟΥ

COMPUTER LINE
Αμφιγενείας 3, Τηλ.: 7488875, Fax: 7488875

FILE.64
Ηρ. Πολυτεχνείου 64, Τηλ.: 7716850, Fax: 7716335

SOFTDESIGN COMPUTERS
Γ. Παπανδρέου 2, Τηλ.: 7779451, Fax: 7779451

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ
Πολυτεχνειούπολη (εντός ΕΜΠ) Τηλ. κέντρο: 3809821, fax: 3848254

TELECLUB
Δημοκρατίας 14 & Λεωφ. Παπάγου Τηλ.: 7484977

ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ

CENTRAL COMPUTER SHOP
Πανταζή 2α, Τηλ.: 9765996, Fax: 9765315

MICRO CHOICE
Πύργου 1, 16345, Τηλ.: 9941611, Fax: 9941611

MICROCHIP 8
Πρωτόπαππα 59, Τηλ.: 9968008

SMM
Λ. Βουλιαγμένης 401, Τηλ.: 9710512, Fax: 9705171

ΙΛΙΣΙΑ

KIM DATA SYSTEMS
Μιχαλακοπούλου 38, Τηλ.: 7216318, Fax: 7212637

ΚΑΛΛΙΘΕΑ

BALDER COMPUTER SYSTEMS
Δοϊράνης 148 & Σκρα, 17673, Τηλ.: 9578785, Fax: 9578785

COMPULAND
Ελ. Βενιζέλου 140, Τηλ.: 9565284, Fax: 9565284

GAME BUSTER
Χαροκόπου 123, τηλ.: 9570252

IDEAL SOFT
Αργυρουπόλεως 9, Τηλ.: 9579015, Fax: 9576454

ISOTECHNICA
Θησέως 302 Τηλ.: 9304024, fax: 9304255

MEDIA STORE
Λυκούργου 97-99, Τηλ.: 9560789

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ,
Θησέως 146 (Πλ. Δαβάκη), Τηλ.: 8034850

ONE WAY
Λασκαρίδου 112 Τηλ.: 9565383, 9565683

SECTOR C & P
Δοϊράνης 70, Τηλ.: 9578720, Fax: 9581215

TELECLUB
Θησέως 60 Τηλ.: 9574371, 9588503

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ
Θησέως 62, Τηλ.: 9531817, Fax: 9531818

ΚΑΡΕΑΣ

DIRECT TECHNOLOGIES
Αναπήρων Πολέμου 18, τηλ.: 7653882

ΚΑΤΩ ΠΕΤΡΑΛΩΝΑ

IMAGE COMPUTERS
Πανδώρου 1, 11853, Τηλ.: 3410940-1, Fax: 3452386

MICROCHIP 10
Χαμοστέρνας 24, Τηλ.: 3412800

ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ

AM COMPUTERS
Παπανικολή 32 , Τηλ.: 4618252

COMPUTERLAND SERVICES
Αντ. Γιαννούρη 9 & Κισσάβου 1, Τηλ.: 4003878, Fax: 4003878

ΚΗΦΙΣΙΑ

DATA GATE
Ελ. Βενιζέλου 139, Τηλ.: 6203929

ONE WAY
Κασσαβέτη 9 Τηλ.: 6234077

GAMEBUSTER
Λ. Κηφισίας 232 (Εμπορικό κέντρο "ΠΛΑΤΑΝΟΣ") Τηλ.: 8084564

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ
Λ. Κηφισίας 328, Τηλ.: 6233183

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ
Κολοκοτρώνη 10, Τηλ.: 6231854

SOFTWARE CENTER
Κηφισίας 263 (Εμπ. Κέντρο SEE & SHOP) Τηλ.: 8018978

ΚΟΛΩΝΑΚΙ

ALFA SOFT
Ηροδότου 8, Τηλ.: 7227205, Fax: 7222462

ΚΟΛΩΝΟΣ

A.S. ELECTRONICS
Λένορμαν 166, 10444, Τηλ.: 5253353, Fax: 5253353

FREE BYTES
Β. Ηπείρου 62, Τηλ.: 5132673

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER
Λένορμαν 166, Τηλ.: 5253353

T & K
Λένορμαν 145 & Τριπόλεως, Τηλ.: 5251942, Fax: 5125600

ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΣ

AM COMPUTER
Ταξιαρχών 142, Τηλ.: 5398572, Fax: 5983717

WING COMPUTER
Γρηγ. Λαμπράκη 153, Κορυδαλλός, Τηλ.: 4940047

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΠΕΙΡΑΙΑ
Καρυταίνης 2 & Ταξιαρχών, Τηλ.: 4966696

ΚΥΨΕΛΗ

MF SYSTEM (ΜΙΧΑΛΗΣ ΦΩΤΟΓΛΟΥ)
Λέλας Καραγιάννη 14, Τηλ.: 8564265

ONE WAY
Φωκίωνος Νέγρη 9 & Αγαθουπόλεως Τηλ.: 8561366-7

TELECLUB
Κυψέλης 22 & Ύδρας Τηλ.: 8842998

ΛΑΜΠΡΙΝΗ

DIGITAL EXCHANGE
Συρακουσών 97, Τηλ.: 2182894, Fax: 2183639

ΜΑΡΟΥΣΙ

DISCOVERY
Κηφισίας 83, Τηλ. κέντρο: 808745

INFOTRUST
Γράμμου & Κηφισίας 73, 15124, Τηλ.: 8020663, Fax: 8025132

MEDIAGORA
Κηφισίας 62, Τηλ.: 6808590, Fax: 6808591

ΔΙΟΔΟΣ
Τηλ.: 8050178, Fax: 8051341

ΕΠΙΛΟΓΗ
Β. Σοφίας 64, 15124, Τηλ.: 8065575, Fax: 8062262

ΜΕΛΙΣΣΙΑ

MULTIRAMA
Λ. Δημοκρατίας 36, Τηλ.: 8034850

ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ

ΠΛΑΙΣΙΟ
Φαβιέρου 5, Τηλ.: 2892000-30

ΜΟΣΧΑΤΟ

CD LAND
Ρήγα Φεραίου 32, Τηλ.: 9380347, Fax: 9308924

ΝΕΑ ΕΡΥΘΡΑΙΑ

ASTRA ELECTRONICS
Τηλ.: 6205339

E-MOTION
Χ. Τρικούπη 151 Τηλ.: 8001140, 8001795

ONE WAY
Χ. Τρικούπη 135

ΝΕΑ ΙΩΝΙΑ

AVIA COMPUTER CENTER
Αλ. Παναγούλη 37, Τηλ.: 2717530, Fax: 2717530

COMPUTER ALFA
Λ. Ηρακλείου 266, Τηλ.: 2717663, Fax: 2717663

CYBERLAND COMPUTER & SOFTWARE
Λυκούργου 46, Τηλ.: 2719923-4, Fax: 2719924

GAME BUSTER
Παλαιών Πατρών Γερμανού 13 Τηλ.: 2719793

MULTIRAMA
Λ. Ηρακλείου 291, Τηλ.: 2771553

OFFICE DATA SERVICE
Σινώπης 61, Τηλ.: 2757821, Fax: 2770209

SILICON STAR
Ελ. Βενιζέλου 140, Τηλ.: 2720091

ΝΕΑ ΣΜΥΡΝΗ

COMPUTER CORNER
Αγ. Σοφίας 98, Τηλ.: 9317800

DATA ELECTRONICS
Ανδριανουπόλεως 25α, Τηλ.: 9370368

DISK IMPEX
Κ. Παλαιολόγου 43 & Υγείας, Αμφιθέα, τηλ.: 9304079

GAMEBUSTER
Ομήρου 41-43, 17121, Τηλ.: 9310576

I/O SYSTEMS-MICROSTORE
Ελ. Βενιζέλου 24, Τηλ.: 9328433, Fax: 9328433

MICROCHIP
Βίαντος 14, Τηλ.: 9311313, Fax: 9311313

SYSTEMS TECHNOLOGY
Βίαντος 16, Τηλ.: 9311312, Fax: 9313221

TECHNICOM
Πλαστήρα 129, 171 22
Τηλ.: 9560317
Fax: 9309638

Ν. ΗΡΑΚΛΕΙΟ

MICROCHIP GROUP
MICROCHIP COMPUTERS ΕΠΕ
Λ. Ηρακλείου 389,
Τηλ.: 2851401-3

INFINITUM
Σωτ. Πέτρουλα 8, Τηλ.: 2776453, Fax: 2779137

NETCOM
Πευκών 96, Τηλ.: 2812933

ΝΕΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

AVIETTE
Καλλιρρόης 22α, Τηλ.: 9221331, Fax: 9248231

PENTAGON
Λ. Συγγρού 5, Τηλ.: 9223079, Fax: 9243172

SILICON STAR
Ηλία Ηλιού 8,
Τηλ.: 9212121

Ν. ΨΥΧΙΚΟ

MICROCHIP GROUP
MICROCHIP, ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΕΠΕ, Μεσογείων 245

ΝΙΚΑΙΑ

COMPUTER ALFA
Πλ. Δαβάκη 5, Τηλ.: 4951455, Fax: 4951455

M.B. COMPUTERS
Γρεβενών 72, Τηλ.: 4921600, Fax: 4921600

MICROCHIP 7
Π. Ράλλη 114, Τηλ.: 4945520, Fax: 4945520

OFFICE DATA SERVICE
Π. Ράλλη 453, Τηλ.: 4913411, Fax: 4251171

RAD HARDWARE & SOFTWARE
Π. Ράλλη 219, Τηλ.: 4912088, Fax: 4928432

SYMMETRY COMPUTER & SOFTWARE
Π. Ράλλη 329, Τηλ.: 4922813, Fax: 4922813

NIKAIA COMPUTERS
Π. Ράλλη 170, Τηλ.: 4965511, Fax: 4951816

ΠΑΓΚΡΑΤΙ

MULTIRAMA
Υμηττού 86, τηλ.: 7263243

OPTION SYSTEM & SOFTWARE
Φιλολάου 38, Τηλ.: 7521209, Fax: 7521209

ΠΑΛΑΙΟ ΦΑΛΗΡΟ

2 A&D COMPUTERS
Εσπέρου 25-27, Τηλ.: 9824376, Fax: 9824376

COMPUTER CLUB
Κονίτσης 14, Τηλ.: 9429233

ONE WAY
Αγίου Αλεξάνδρου 3,
Τηλ.: 9882100

ΠΑΤΗΣΙΑ

ONE WAY
Πατησίων 376, Τηλ.: 2230564

ΧΑΡΤΣΙΑΣ ΒΑΣΙΛΗΣ
Επιδάμνου 25, Τηλ.: 2280432, Fax: 2024368

ΠΕΙΡΑΙΑΣ

COMPUTER ALFA
Τσαμαδού 71, Τηλ.: 4225207, Fax: 4225503

DATA FIRST
Δεληγιώργη 120, Τηλ.: 4131356

I.B.S.
Γρ. Λαμπράκη 112-114, Τηλ.: 4177364, Fax: 4132231

INTERGRAL COMPUTING SYSTEMS
Λ. Χατζηκυριάκου 15-17, Τηλ.: 4283816, Fax: 4183816

GAME BUSTER
Κουντουριώτου 166
Τηλ.: 4113723

MICROCHIP
Σαχτούρη 92 & Αποστόλη 47, Τηλ.: 4280146, Fax: 4280147

MICROPOLIS II
Μπουμπουλίνας 34, Τηλ.: 4297176, Fax: 4297167

MULTIMEDIA WORLD
Αφεντούλη 10, Τηλ.: 4182123, Fax: 4287157

MULTIRAMA
Ηρώων Πολυτεχνείου 38 & Σωτήρος Διός 15,
Τηλ.: 4133630

PC SOLUTIONS
Χαρ. Τρικούπη 15, Τηλ.: 4286181, Fax: 4286181

PENTA SYSTEMS
Τσαμαδού 67 & Υψηλάντου 110, Τηλ.: 4226526, Fax: 4226528

SILICON STAR
Πραξιτέλους 165-167,
Τηλ.: 4297801

SILICON STAR
Φίλωνος 99, Τηλ.: 4227290, Fax: 4227289

STEP
Ακτή Μουτσοπούλου 36, Τηλ.: 4184391, Fax: 4184391

TELECLUB
Κουντουριώτου 165-168
Τηλ.: 4227379 (5 γραμμές), Fax: 4131168
Τμήμα χονδρικής: Τηλ.: 4131169

ΑΝΑΛΥΣΙΣ
Ομ. Σκυλίτση 48, Τηλ.: 4114396, Fax: 4114312

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ

DATA POWER
25ης Μαρτίου 36, Τηλ.: 5762867, Fax: 5762819

DMS LOGIC
Κωνσταντινουπόλεως 228 και Θηβών, Τηλ./Fax: 5734411

ELEC HELLAS
Βασ. Αλεξάνδρου 64, Τηλ.: 5717517, Fax: 5752986

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER
Θηβών 248,
Τηλ.: 5782119

MICRO ADVICE
Αιμ. Βεάκη 23, Τηλ.: 5745210,

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ
Θηβών 177, Τηλ.: 5781528

PC-CENTER ΕΠΕ
Αιμ. Βεάκη 49, 12134, Τηλ.: 5746543, Fax: 5739371

SIL TECH
Πελασγίας 96, Τηλ.: 5743025, Fax: 5743807

TELECLUB
Παν. Τσαλδάρη & Κ. Βάρναλη
Τηλ.: 5782379, Fax: 5726089

ΣΕΠΟΛΙΑ

ΙΝΦΟΔΟΜΗ
Δυρραχίου 23 & Πρωτομάχους, Τηλ.: 5254188, Fax: 5253547

ΧΑΛΑΝΔΡΙ

BIG CITY
Κηφισίας 286, Σίδερα Χαλανδρίου Τηλ.: 6848007-8, fax: 6848008

CD-CORNER
Βασ. Γεωργίου 40 & Βαλαωρίτου 7, Τηλ.: 6801771

DI-MICRO
Κονίτσης 4, Τηλ.: 6845457, Fax: 6833044

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ,
Μεσογείων 283, Τηλ.: 6745588

ONE WAY
Βασ. Κωνσταντίνου 39
Τηλ.: 6800640-2

P & G COMPUTERS
Κεφαλληνίας 72,
Τηλ.: 6774250, Fax: 6719440

TOP COMPUTER
Κολοκοτρώνη & Γκίνη 6,
Τηλ.: 6858689, Fax: 6892545

ΧΟΛΑΡΓΟΣ

BSI
17ης Νοεμβρίου 126, Τηλ.: 6511826

COMPUTERS SYSTEMS
Περικλέους 56, Τηλ.: 6548531, Fax: 6534039

INFOLAB
Μεσογείων 320, Τηλ.: 6544693, Fax: 6516268

TOP SYSTEMS
Περικλέους 56, (2ος όροφος CHOLARGOS CENTER) Τηλ.: 6548531, Fax: 6534039

ΨΥΧΙΚΟ

ΠΛΑΙΣΙΟ
Ομήρου 5, Τηλ.: 6779200-3

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

BIG CITY
Α. Σβώλου 1 & Α. Παπανδρέου 212, Νεάπολη, Τηλ.:031-637618, fax: 031-638013

COMPUTECH
Κασσάνδρου 108, Τηλ.: 031-249386, Fax: 031-249386

CYBERDOME
Παύλου Μελά 24,
Τηλ.: 031-276898

DATABIT
Τυρολόης 58, Τηλ.: 031-948639, Fax: 031-918639

DATASTATION
Καρακάση 14, Τηλ.: 031-310846

DATAWORKS COMPUTERS
Αγ. Δημητρίου129, Τηλ.: 031-248028

DISCOVERY
Εγνατίας 69
Τηλ. κέντρο: (031) 287960

E-MOTION
Αγγελάκη 10
Τηλ.: 031-234444, fax: 031-239794
Βενιζέλου 44, Αμπελόκηποι
Τηλ.: 031-727320, Fax: 031-727330

EVRESIS
Εθν. Αντίστασης 15, Σίνδος,
Τηλ.: 031-796906

GAME CONNECTION
Αλ. Σβώλου 55, Τηλ.: 031-286991

GLOBAL
Νεμέας 26, Τηλ.: 031-322971, Fax: 031-322970

GLOBAL ΕΠΕ
Αλ. Παπαναστασίου 108, Τηλ.: 031-323683, Fax: 031-323320

MICROCHIP CPM ΕΠΕ
Φιλιππουπόλεως 71
Τηλ.: 031-748751-61

TELECLUB
Βασ. Γεωργίου 23
Τηλ.: 031-859386, fax: 031-850974

Α. ΜΑΛΛΙΑΡΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑ
Αριστοτέλους 9,
Τηλ.: 031-279079, Fax: 031-264856

ΜΕΤΡΟΝ
Εθν. Αμύνης 15, Τηλ.: 031-264608

ΔΙΚΤΥΟ I
Νεστ. Τύπα 21, Τηλ.: 031-422005, Fax: 031-422577

ΔΙΚΤΥΟ II
Πασαλίδου 82, Τηλ.: 031-454547, Fax: 031-454665

ΙΔΕΟΓΡΑΜΜΑ
Ν. Φωκά 11, Τηλ.: 031-224732, Fax: 031-287801

NEW LOGIC
Τσιμισκή 3,
Τηλ.: 031-551184-7

ONE WAY
Τσιμισκή 137 και Δαγκλή,
Τηλ.: 031-234519

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ
Εθν. Αμύνης 40, 546 21
Τηλ. κέντρο: (031) 243660, fax: (031) 263153

STOILAS MULTIMEDIA
Χαλκιδικής 85,
Τηλ.: 031-863555,
Fax: 031-863442

ΡΕΘΥΜΝΟ

GAME BUSTER
Κουντουριώτου 54,
τηλ.: (0831) 54448

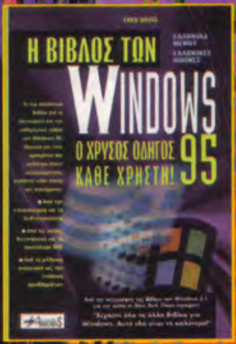
ΡΟΔΟΣ

MULTIRAMA
Γρ. Λαμπράκη 30-32,
Τηλ.: 0241-31604

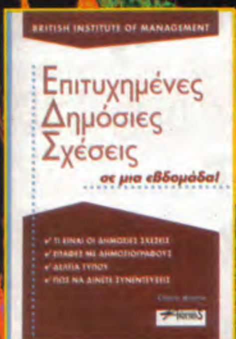


THE SHOPPING
Library
"Επισκεφθείτε" τις σελίδες THE SHOPPING LIBRARY, επιλέξτε τα προϊόντα που σας ενδιαφέρουν και αποκτήστε τα γρήγορα και εύκολα!
ΒΙΒΛΙΑ Πληροφορικής
ΒΙΒΛΙΑ Management
SOFTWARE
ΤΙΤΛΟΙ MULTIMEDIA
ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ
VISA
ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ
MasterCard
EUROCARD
ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
Ταχυδρομήστε το δελτίο παραγγελίας
Τηλεφωνήστε 3801487
Παραγγείλτε ON-LINE μέσω INTERNET
http://www.compulink.gr/mall/anubis/
Στείλτε FAX 9242219, 9216847
ΔΩΡΕΑΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ για αγορές συνολικής αξίας άνω των 15.000 δρχ.
Ισχύει μόνο για παραγγελίες εντός Ελλάδος.









Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

A1. ΜΙΚΡΟ ΛΕΞΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ 3.100
Σελίδες 106

A2. ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΣΑΣ ΒΗΜΑΤΑ ...6.200
Σελίδες 384

WINDOWS

B1. WINDOWS 95 P.G 3.900
Σελίδες 350

B2. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 ....5.200
Σελίδες 248

B3. ΤΑ WINDOWS 95 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 3.900
Σελίδες 160

B4. ΜΑΓΙΚΑ ΚΟΛΠΑ ΜΕ ΤΑ WINDOWS 95 ....5.800
Σελίδες 448

B5. Η ΒΙΒΛΟΣ ΤΩΝ WINDOWS 95 ....8.800
Σελίδες 736

B6. WINDOWS 98 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 4.200
Σελίδες 254

B7. Ο ΠΛΗΡΗΣ ΟΔΗΓΟΣ ΤΩΝ WINDOWS 98 ....5.800

WORD PROCESSORS

Δ1. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7 & WORD 97.......6.800
Σελίδες 576

Δ2. WORD 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 3.900
Σελίδες 318

Δ3. ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 7 ....3.900
Σελίδες 216

Δ4. ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 97 ΚΑΙ ΤΟ WORD 7 ....4.800
Σελίδες 304

Δ5. WORD 97 ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ...6.200
Σελίδες 528

GRAPHICS & CAD

E1. 3D STUDIO MAX............12.800
Συνοδεύεται από CD-ROM Σελίδες 916

E2. 3D STUDIO MAX 2 ....8.900

E3. COREL DRAW 7 ....7.900
Σελίδες 624

E4. COREL DRAW 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ.........4.600
Σελίδες 384

E5. ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ ΜΕ ΤΟ PHOTOSHOP 4 .....6.200
Σελίδες 356

E6. PHOTOSHOP 3................5.200
Σελίδες 244

E7. 3D STUDIO 3&4...............9.300
Σελίδες 750

E8. ΤΟ 3D STUDIO ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 4.200
Σελίδες 334

E9. AUTOCAD 14 ....6.800
Σελίδες 400

E10. LIGHTWAVE 3.200
Σελίδες 120

E11. COREL DRAW 8...............8.500
Σελίδες 600

E12. COREL DRAW 8 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ.........5.200
Σελίδες 384

SPREADSHEETS

Z1. MICROSOFT EXCEL ΓΙΑ WINDOWS 95 - P.G. 3.500
Σελίδες 248

Z2. MICROSOFT EXCEL 97 ....4.800
Σελίδες 256

DATABASES

H1. MICROSOFT ACCESS 97..5.800
Σελίδες 276

H2. SQL 5.200
Σελίδες 226

DTP

Θ1. QUARK EXPRESS ΓΙΑ WINDOWS ΚΑΙ MACINTOSH 5.200
Σελίδες 288

ON-LINE & INTERNET

I1. WEB GUIDE 6.200
Σελίδες 320

I2. WORLD WIDE WEB DIRECTORY 9.300
Σελίδες 520

I3. ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ USENET.............3.300
Σελίδες 112

I4. NETSCAPE NAVIGATOR ...3.300
Σελίδες 112

I5. ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET.................9.300
Σελίδες 640

I6. Η HTML ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ 6.800
Συνοδεύεται από CD-ROM
Σελίδες 400

I7. WWW: ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ 3.300
Σελίδες 136

I8. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ HTML..........................3.300
Σελίδες 152

I9. GRAPHICAL CLIENTS.......3.300
Σελίδες 136

I10. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET (Νέα έκδοση) 6.900

I11. WWW BROWSERS 3.300
Σελίδες 156

I12. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ IRC..............3.300
Σελίδες 122

B U S I N E S S

BUSINESS MARKETING & ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ

Π1. ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: ΑΠΟ ΤΗ ΘΕΩΡΙΑ ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ..................4.800
Σελίδες 256

Π2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING 2.800
Σελίδες 104

Π3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ..........................2.800
Σελίδες 108

Π4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ 2.800
Σελίδες 96

Π5. MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ...........................4.100
Σελίδες 234

Π6. ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ..4.600
Σελίδες 308

ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ

P1. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ...........3.100
Σελίδες 104

P2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ.........2.800
Σελίδες 104

P3. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ 2.800
Σελίδες 96

P4. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΓΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΕΡΔΟΥΣ 4.100
Σελίδες 200

P5. ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ 4.800
Σελίδες 302

P6. ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ......4.800
Σελίδες 342

P7. ΕΠΕΝΔΥΤΙΚΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΤΟΥ ΜΕΣΟΥ ΕΛΛΗΝΑ.......4.100
Σελίδες 216

ΠΩΛΗΣΕΙΣ

Σ1. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ 2.800
Σελίδες 102

Σ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ 2.800
Σελίδες 100

Σ3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ...................2.800
Σελίδες 102

Σ4. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ...4.100
Σελίδες 208

Σ5. ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ ..2.800
Σελίδες 120

Σ6. 180 ΜΥΣΤΙΚΑ ΓΙΑ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ 4.100
Σελίδες 280

MANAGEMENT

T1. Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΥ.............4.100
Σελίδες 168

T2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT.................2.800
Σελίδες 112

T3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS....................2.800
Σελίδες 112

T4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ 2.800
Σελίδες 108

T5. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ 2.800
Σελίδες 100

T6. ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ 4.100
Σελίδες 224

I13. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΜΕΣΩ WWW....................3.300
Σελίδες 106

I14. UNIX ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ ΤΟΥ INTERNET.................3.900
Σελίδες 152

I15. ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ FTP......3.300
Σελίδες 112

I16. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ JAVA.......3.300
Σελίδες 120

I17. MODEMS ΑΠΟ ΤΟ Α ΩΣ ΤΟ Ω..........................3.300
Σελίδες 144

I18. INTERNET EXPLORER 4....................3.300
Σελίδες 152

I19. FRONTPAGE 98 ....3.300
Σελίδες 144

MULTIMEDIA

K1. MULTIMEDIA ΣΤΗ ΣΤΙΓΜΗ 6.800
Σελίδες 396

K2. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ MULTIMEDIA...................3.900
Σελίδες 176

K3. Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ MULTIMEDIA 5.200
Συνοδεύεται από CD-ROM Σελίδες 184

ΔΙΚΤΥΑ

Λ1. NOVELL NETWARE 2.2 ....4.600
Σελίδες 324

Λ2. INTRANETS.......................5.600
Σελίδες 394

Λ3. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ΔΙΚΤΥΑ.......................3.900
Σελίδες 158

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

M1. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 4.........7.900
Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB
Σελίδες 624

M2. PC - ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ 8.300
Σελίδες 846

M3. COBOL ANSI 85 ....6.800
Σελίδες 512

M4. ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ 5.200
Σελίδες 214

M5. PC ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ......6.800
Σελίδες 360

M6. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ JAVA ΚΑΙ JAVASCRIPT 5.200
Σελίδες 368

UNIX

N1. UNIX................................9.300
Σελίδες 808

N2. ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX.....3.100
Σελίδες 120

SOFTWARE

S1. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6άρι.......12.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S2. ASTROCHART................12.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S3. VISUAL DOMINUS PRO (Win 3.11 & 95) v. 4.0...39.700
Νέα, επαγγελματική έκδοση
Διατίθεται σε 8 δισκέτες 3,5"

S4. SUPER ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13άρι............................15.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S5. STOCK MANAGEMENT SUPER..........................49.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3.5

S6. STOCK MANAGEMENT LIGHT 29.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S7. Η ΑΚΡΟΠΟΛΗ ΤΩΝ ΑΘΗΝΩΝ..........................9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S8. Η ΜΑΓΕΙΑ ΤΟΥ ΣΙΝΕΜΑ...9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S9. ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΝΗΣΙΑ 9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S10. Η ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΤΟΥ ΑΡΗ..........................3.000

S11. ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΣ -ΜΠΑΣΚΕΤ....3.000

S12. ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΜΠΑΣΚΕΤ ...12.000
Διατίθεται σε CD-ROM

ΔΙΑΦΟΡΑ

01. MICROSOFT OFFICE 97 ...5.200
Σελίδες 408

02. SURFING ΣΤΟ INTERNET ..4.100
Σελίδες 364

03. ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ ..3.900
Σελίδες 278

04. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ VIDEOTEX 3.900
Σελίδες 182

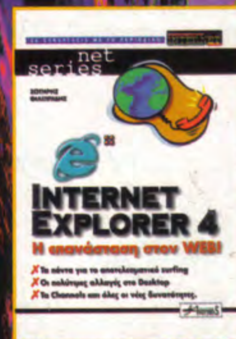
05. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ FRACTALS 4.000
Σελίδες 204

06. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ON-LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ....................3.900
Σελίδες 232

07. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΗ VIRTUAL REALITY 3.900
Σελίδες 188

08. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ MACINTOSH 5.900
Σελίδες 432





Δ Ι Α Φ Ο Ρ Α

T7. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ 2.800
Σελίδες 96

T8. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ........2.800
Σελίδες 100

T9. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ 2.800
Σελίδες 102

T10. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ 2.800
Σελίδες 102

T11. PROJECT ΝΩΕ 4.100
Σελίδες 256

T12. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ 2.800
Σελίδες 96

T13. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ 2.800
Σελίδες 88

T14. ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ 4.100
Σελίδες 216

T15. MANAGER ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ 2.800
Σελίδες 150

T16. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΓΡΑΦΕΙΟΥ 2.800
Σελίδες 100

T17. ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕ ΜΙΑ ΣΥΣΚΕΨΗ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ.........................2.800
Σελίδες 96

T18. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ 2.800
Σελίδες 112

T19. MANAGEMENT ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ 4.800
Σελίδες 288

T20. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ...............................2.800
Σελίδες 98

T21. ΙΗΣΟΥΣ ΧΡΙΣΤΟΣ ΓΕΝΙΚΟΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ....4.100
Σελίδες 296

T22. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΗΓΕΤΗΣ 2.800
Σελίδες 100

Y1. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT 3.600
Σελίδες 424

Φ1. ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΤΟΥΡΙΣΜΟΣ: ΜΥΘΟΙ & ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ.........4.800
Σελίδες 212

Φ2. ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ 10.900
Σελίδες 928

Φ3. ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ 3.800
Σελίδες 358

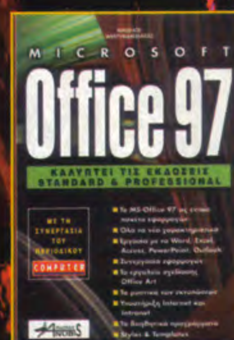
Φ4. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΡΩΔΙΑ...4.800
Σελίδες 350

Φ5. ΕΣΕΙΣ ΚΑΙ ΤΑ ΑΔΕΡΦΙΑ ΣΑΣ..................3.800
Σελίδες 280

Φ6. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ...4.100
Σελίδες 264

Φ7. ΤΙΓΚΑΝΑ (1ος τόμος).......4.800
Σελίδες 448

Φ8. ΤΙΓΚΑΝΑ (2ος τόμος).......4.600
Σελίδες 320





Για πρώτη φορά σε CD-ROM όλη η ιστορία του ελληνικού μπάσκετ και οι σημαντικότερες στιγμές του.

Μία συμπαραγωγή των εταιριών EXODUS A.E. και COMPUPRESS A.E.

ΠΑΟ 1908

ΑΡΗΣ

Supported by Web CD technology
Τα σημαντικότερα στοιχεία θα ανανεώνονται σε τακτά χρονικά διαστήματα μέσω Internet.

✓ *1.100 φωτογραφίες, 3D animation, ηχητικά εφέ, video* ***στιγμιότυπα*** *άνω των 30 λεπτών*

✓ *Όλοι οι αγώνες των ελληνικών ομάδων στα* ***ευρωπαϊκά κύπελλα***

✓ *Οι αγώνες και το αναλυτικό ιστορικό της* ***εθνικής ομάδας***

ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ

✓ *Οι αγώνες του πρωταθλήματος* ***Α1 κατηγορίας***

ΑΝΑΠΤΥΞΗ: EXODUS A.E., Φιλολάου 40, 116 33 Αθήνα, Τηλ.: 7264505, Fax: 7264506

COMPUPRESS A.E.:
ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ: Σουλτάνη 15, 106 82 Αθήνα, Τηλ.: 3801761
ΛΙΑΝΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, Τηλ.: 3801487

S11. τιμή: 12.000δρχ.

BACK LIST

- **BL1. ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS** ....4.800 — *Σελίδες 350*
- **BL2. WINDOWS NT P.G.** ....3.900 — *Σελίδες 442*
- **BL3. WINDOWS 3.1 POWER TOOLS** ....9.300 — *Σελίδες 1.024*
- **BL4. WINDOWS 3.1 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ** ....3.900 — *Σελίδες 198*
- **BL5. ΟΔΗΓΟΣ DOS (ΚΑΛΥΠΤΕΙ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ 6.2)** ....8.300 — *Σελίδες 750*
- **BL6. MS DOS 6 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ** ....3.900 — *Σελίδες 192*
- **BL7. MS DOS 6.2 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** ....4.800 — *Σελίδες 314*
- **BL8. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7** ....6.200 — *Σελίδες 462*
- **BL9. WORD 6.0 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** ....5.100 — *Σελίδες 300*
- **BL10. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS** ....5.800 — *Σελίδες 226*
- **BL11. COREL DRAW 6** ....7.900 — *Σελίδες 624*
- **BL12. COREL DRAW 6.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ** ....3.900 — *Σελίδες 344*
- **BL13. AUTOCAD 13 C4 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ** ....3.900 — *Σελίδες 264*
- **BL14. PHOTOSTYLER 2** ....6.200 — *Σελίδες 226*
- **BL15. AUTOCAD 13** ....6.200 — *Σελίδες 448*
- **BL16. EXCEL 5.0 FOR WINDOWS: ΛΥΣΕΙΣ** ....7.900 — *Σελίδες 580*
- **BL17. EXCEL 5.0 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** ....4.800 — *Σελίδες 378*
- **BL18. EXCEL 5.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ** ....3.900 — *Σελίδες 184*
- **BL19. CLIPPER 5.2** ....3.900 — *Σελίδες 232*
- **BL20. DBASE FOR WINDOWS: ΛΥΣΕΙΣ** ....5.800 — *Σελίδες 386*
- **BL21. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ** ....5.200 — *Σελίδες 216*
- **BL22. PAGEMAKER 5.0** ....5.200 — *Σελίδες 300*
- **BL23. INTERNET P.G.** ....3.900 — *Σελίδες 384*
- **BL24. INTERNET - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** ....4.800 — *Σελίδες 340*
- **BL25. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ INTERNET** ....3.900 — *Σελίδες 224*
- **BL26. INTERNET EXPLORER** ....3.300 — *Σελίδες 112*
- **BL27. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET** ....3.900 — *Σελίδες 120*
- **BL28. NOVELL NETWARE 2.2** ....4.600 — *Σελίδες 324*
- **BL29. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 3** ....6.200 — *Σελίδες 412*
- **BL30. Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗ** ....5.800 — *Σελίδες 350*
- **BL31. NORTON UTILITIES** ....3.500 — *Σελίδες 412*
- **BL32. ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕ ΤΟ PC ΣΑΣ** ...6.800 — *Σελίδες 530*
- **BL33. Η ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΤΟΥ DIRECT MAIL** ....4.100 — *Σελίδες 232*

Power Pack

Με μια κίνηση
ΚΑΤΕΥΘΕΙΑΝ
στο Internet



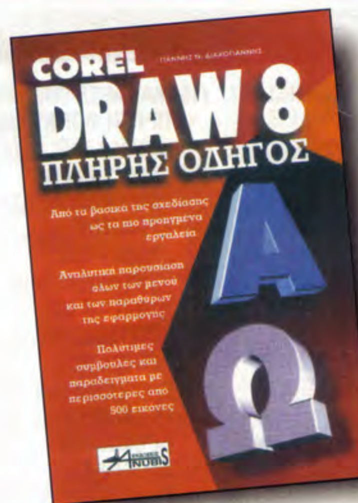
Περιλαμβάνει:

- Το POWER CD-ROM με όλες τις ρυθμίσεις και αυτόματη εγκατάσταση των απαραίτητων εφαρμογών (E-mail, WWW, Newsgroup, FTP). Περιέχει: Internet Explorer 3.02 & Internet Explorer 4.0 και τα δημοφιλέστερα προγράμματα για το Internet. WIN 3.11 & 95
- Αυτόματη εγγραφή στο Internet μέσω του δικτύου CompuLink & πλήρες manual χρήσης.
- Δώρο πρόσβαση στην BBS & πλήρες manual χρήσης.

PP1. 12μηνη Συνδρομή τιμή: 67.000δρχ.
PP2. 6μηνη Συνδρομή τιμή: 38.000δρχ.
PP3. 3μηνη Συνδρομή τιμή: 21.000δρχ.

COMPULINK NETWORK

Corel Draw 8



Η ΝΕΑ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ ΠΟΛΥ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΕΦΤΑΣΕ!

ΕΝΑΣ ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΑΥΤΟΥΣ ΠΟΥ ΞΕΡΟΥΝ ΤΙ ΨΑΧΝΟΥΝ

E10. ΤΙΜΗ: 8.500 δρχ.

computer ALFA

10ος ΧΡΟΝΟΣ

Acom — ΑΘΗΝΑ • ΠΕΙΡΑΙΑΣ • ΑΛΙΜΟΣ • ΑΙΓΑΛΕΩ • Ν. ΙΩΝΙΑ • ΝΙΚΑΙΑ • ΠΑΤΡΑ

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΕΙΣΑΓΩΓΗ & ΔΙΑΘΕΣΗ ΥΨΗΛΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

BUSINESS solution
Acom Celeron 300 MHz



269.550 ή **27.750 Δρχ** το μήνα - Χωρίς Προκαταβολή

ΟΛΕΣ ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΜΕ ΤΗΝ ΠΙΣΤΩΤΙΚΗ ΚΑΡΤΑ

Pentium II 333 MHz	315.650
Pentium II 350 MHz	339.950
Pentium II 400 MHz	396.950

Microsoft OEM System Builder Gold Partner

ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΗ ΣΥΝΘΕΣΗ

Motherboard QDI Brilliant I - DIMM 32 MB SDRAM Brand Name FDD 1,44 MB - Hard Disk 3,2 GB Quantum Fireball EX - ATX Case Midi Tower, 220 Watt CE Approval - SVGA Card Diamond VIPER V330 4 MB AGP - CD ROM Drive 32x HITACHI - Sound card 16 bit Speaker 60 Watt - Keyboard 104 keys Win 95 - Mouse 3 Buttons - MS Windows 95 OEM Ελληνική Εκδοση - Εγχειρίδιο στα ΕΛΛΗΝΙΚΑ

Color MONITOR 15" N/I, L/R.

Notebooks

FUJITSU 270Dx — 200MMX - 32 MB SDRAM, 2,1 Hard Disk - 2,1 HPA screen - 20x CD, Win 95 - Work - Sound Card Stereo - Speaker. **6 x 85.800**

FUJITSU 780Tx — 233MMX - 32 MB SDRAM, 3,2 Hard Disk - 12,1 TFT - 20x CD, Win 95 - Work - Sound Card Stereo - Speaker. **6 x 110.000**

FUJITSU 790Tx — 266MMX - 32 MB SDRAM - 4,0 Hard Disk - 12,1 TFT, 20x CD - Win 95 - Work - Sound Card Stereo - Speaker. **6 x 121.000**

Με κάθε notebook FUJITSU δώρο μια Τσάντα

TOSHIBA SATELITE 320 CDT — 233MMX - 32 MB SDRAM, 4,1 GB HD, 12,1 TFT, 2 MB VGA, 20x CD, Win 95, Sound Card Stereo - Speaker. **6 x 109.000**

Εγγύηση 1 χρόνο INTERAMERICAN

HYUNDAI HN 5000 — 266MMX - 32 MB SDRAM, 3,2 GB Hard Disk - 12,1 TFT, 20x CD - Sound Card Stereo, Speaker - Win 95 - ΒΑΡΟΣ 3,4 **6 x 98.500**

Printers

Ετοιμοπαράδοτοι και με τις καλύτερες τιμές της αγοράς

HEWLETT PACKARD	
DeskJet 690c	50.900 Δρχ
DeskJet 720c	78.450 Δρχ
DeskJet 890c	95.800 Δρχ
LaserJet 6L	103.900 Δρχ

EPSON	
STYLUS 440	53.850 Δρχ
STYLUS 640	67.900 Δρχ
STYLUS 740	93.950 Δρχ
STYLUS PHOTO EX	146.750 Δρχ

Canon	
BJC 80	85.100 Δρχ
BJC 250	37.900 Δρχ
BJC 4300	48.500 Δρχ
BJC 4650	122.500 Δρχ

ΝΕΟΙ ΤΙΤΛΟΙ CD ROM ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΣΟΚ

SERVICE
- Δυνατότητα παροχής Service
- Αναβάθμιση σε όλους τους τύπους Η/Υ **ΧΩΡΙΣ ΚΟΣΤΟΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ**
- Εγκαταστάσεις & Συντηρήσεις Δικτύων

ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ Η/Υ

VGA - Video/3D FX	ΤΙΜΗ
matrox Prodactiva G100 4MB	20.500 Δρχ
Miro Video TV PCI	34.300 Δρχ
Matrox M-3D	16.600 Δρχ
DIAMOND Monster 2 3D 8 MB	49.800 Δρχ
High Score 3D	66.100 Δρχ
Hi Way Extreme	54.800 Δρχ
WEB CAM II GREATIVE color	32.100 Δρχ
Fax - Modem	**ΤΙΜΗ**
SUPRA 56k External voice	29.900 Δρχ
SUPRA 56k Internal voice	21.600 Δρχ
CRYPTO 33.600 Ext voice	24.950 Δρχ
US-ROBOTICS 56k Ext	call
ZOOM 33.600 Ext (OEM)	24.350 Δρχ
Multimedia Parts	**ΤΙΜΗ**
Sound Card 16 bit GENIUS	4.250 Δρχ
Sound Blaster 16 PnP OEM	7.000 Δρχ
Sound Blaster 64 PnP OEM	11.100 Δρχ
CD ROM 32x HITACHI	16.950 Δρχ
DVD ROM TOSHIBA	41.500 Δρχ
Scanner	**ΤΙΜΗ**
AGFA SNAPSCAN 310 parallel	47.700 Δρχ
Primax Colorado 9600	23.900 Δρχ
PRIMAX Profi 19200	75.850 Δρχ
Primax Colorado 19200	33.900 Δρχ
Hewlett Packard 5100 parallel	72.900 Δρχ
Mustek 6000 SP	43.050 Δρχ
Photomaker 3F	23.250 Δρχ
Motherboard - CPU	**ΤΙΜΗ**
SOYO SY-5EAS	18.800 Δρχ
QDI Brilliant I	35.000 Δρχ
AMD K6 II 266 MHz 3D	31.150 Δρχ
Pentium II 300 MHz CELERON	33.200 Δρχ
Pentium II 350 MHz	103.950 Δρχ
Hard Disk Ultra DMA	**ΤΙΜΗ**
2,5 GB Quantum Fireball EL	35.750 Δρχ
3,2 GB Seagate	38.750 Δρχ
5,1 GB Quantum Fireball EL	52.450 Δρχ
6,4 GB Western Digital	54.800 Δρχ
Monitor	**ΤΙΜΗ**
HITACHI CM 500 15"	76.650 Δρχ
HITACHI CM 620 17"	138.150 Δρχ
HITACHI CM 751 19"	238.000 Δρχ
EIZO F35 15"	103.650 Δρχ
EIZO F55s 17"	161.550 Δρχ

ΔΩΡΟ ΔΩΡΟΕΠΙΤΑΓΗ ΑΞΙΑΣ 15.000 Δρχ. ή CD ROM 32x HITACHI CDR-8430

ΠΛΗΡΩΝΕΤΕ ΟΠΩΣ & ΟΠΟΤΕ ΘΕΛΕΤΕ.

ΔΕΚΤΕΣ ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ

Διακανονισμός έως και 15 μήνες

Δεκτές Πιστωτικές Κάρτες χωρίς προκαταβολή

Καταναλωτικά Δάνεια απο 6 έως 36 μήνες

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ σε ΟΛΗ την ΕΛΛΑΔΑ

3 ΩΡΕΣ ΔΩΡΕΑΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΣΤΟ ΚΕΝΤΡΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ computer ALFA ΜΕ ΚΑΘΕ ΝΕΑ ΑΓΟΡΑ Η/Υ ACOM

ΔΩΡΟ ένα ΜΙΚΡΟΦΩΝΟ με καθε MULTIMEDIA kit

ΕΠΩΦΕΛΗΘΗΤΕ ΑΠΟ ΤΙΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΜΑΣ ΣΤΑ ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

ΧΡΥΣΗ ΕΓΓΥΗΣΗ

3 χρόνια ΕΓΓΥΗΣΗ

cosmote

ΚΕΝΤΡΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΣΜΥΡΝΗΣ 33 ΑΙΓΑΛΕΩ ΤΗΛ: 53.13.560 - 53.12.868

WINDOWS 98 INTERNET WORD - EXCEL ACCESS

ΔΕΙΤΕ ΤΩΡΑ στο INTERNET ΤΙΜΕΣ ΣΕ ΟΛΑ ΜΑΣ ΤΑ ΠΡΟΙΟΝΤΑ

Web Server http://www.acom.gr

ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΗΣΤΕ ΜΕ ΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΕΝΤΡΑ ΠΩΛΗΣΗΣ

ΠΕΙΡΑΙΑΣ	ΑΘΗΝΑ	ΑΛΙΜΟΣ	ΑΙΓΑΛΕΩ	Ν. ΙΩΝΙΑ	ΝΙΚΑΙΑ	ΠΑΤΡΑ
ΤΣΑΜΑΔΟΥ 71	ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 7	Λ. ΒΟΥΛΙΑΓΜΕΝΗΣ 532	ΘΗΒΩΝ 360	ΗΡΑΚΛΕΙΟΥ 266	ΠΛ. ΔΑΒΑΚΗ 5	ΚΟΡΙΝΘΟΥ 167
ΤΗΛ: 42.25.207	ΤΗΛ: 38.38.795-6	ΤΗΛ: 99.46.135-7	ΤΗΛ: 53.13.336	ΤΗΛ: 27.17.965	ΤΗΛ: 49.51.455	ΤΗΛ: 061-27.32.28
FAX: 42.25.503						

ΣΤΙΣ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Φ.Π.Α. 18%. ΤΙΜΕΣ ΜΗΝΑ ΜΕ ΕΝΤΟΚΟ 12ΜΗΝΟ ΔΙΑΚΑΝΟΝΙΣΜΟ ΜΕ ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ. ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΑΛΛΑΞΟΥΝ ΧΩΡΙΣ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ